



Regras Oficiais de Basquetebol 2024

Interpretações Oficiais 2024 – Versão 1.0a

Válidas a partir de 4 de outubro de 2024

A amarelo indica-se o conteúdo agora atualizado em relação à versão datada de agosto de 2024

ÍNDICE

Art. 4	Equipas.....	4
Art. 5	Jogadores: Lesão e assistência	5
Art. 7	Treinador principal e primeiro treinador adjunto: Deveres e poderes	8
Art. 8	Tempo de jogo, resultado empatado e prolongamento	10
Art. 9	Início e fim de um quarto, prolongamento ou do jogo.....	11
Art. 10	Estatuto da bola.....	13
Art. 12	Bola ao ar e posse alternada	13
Art. 13	Como jogar a bola	19
Art. 14	Posse de bola.....	20
Art. 15	Jogador em ato de lançamento	21
Art. 16	Cesto: Quando é convertido e o seu valor.....	22
Art. 17	Reposição da bola de fora de campo	25
Art. 18/19	Desconto de tempo/Substituição	38
Art. 23	Jogador e bola fora de campo	44
Art. 24	Drible	45
Art. 25	Regra dos apoios (“passos”)	46
Art. 26	3 segundos	47
Art. 27	Jogador estreitamente marcado	48
Art. 28	8 segundos.....	48
Art. 29/50	Aparelho de 14/24 segundos.....	51
Art. 30	Regresso da bola à zona de defesa	63
Art. 31	Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola	66
Art. 33	Contactos: Princípios gerais	73
Art. 34	Falta Pessoal.....	75
Art. 35	Falta dupla.....	77
Art. 36	Falta técnica	80
Art. 37	Falta antidesportiva	91
Art. 38	Falta desqualificante.....	93
Art. 39	Luta	95
Art. 42	Situações especiais.....	98
Art. 43	Lances livres.....	103
Art. 44	Erros corrigíveis.....	103
AP. B -	Boletim de jogo – Faltas desqualificantes.....	114
AP. F -	Instant Replay System.....	117

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Exemplos de fitas para cabeça estilo lenço	4
Figura 2	Cesto de campo convertido	25
Figura 3	Bola está em contacto com o aro	70
Figura 4	Bola está dentro do cesto	71
Figura 5	Posição de um jogador dentro/fora da área de semicírculo de não carga	73

Neste documento, apresentam-se as Interpretações Oficiais da FIBA às Regras Oficiais de Basquetebol de 2024 e são válidas a partir de 4 de outubro de 2024.

Este documento prevalece sobre todas as Interpretações Oficiais da FIBA publicadas anteriormente.

Ao longo das Interpretações Oficiais das Regras de Basquetebol, o texto aplica-se igualmente a todos os géneros e deve ser lido como tal.

Introdução

As Regras Oficiais de Basquetebol foram aprovadas pelo Central Board da FIBA e são, periodicamente, revistas pela sua Comissão Técnica.

Tanto quanto possível, as regras devem ser claras e compreensíveis, sendo que definem princípios mais do que situações de jogo. Não podem cobrir toda a riqueza de diversidade de casos específicos que podem acontecer durante um jogo de basquetebol.

O objetivo deste documento é o de converter os princípios e os conceitos do Livro de Regras FIBA em situações práticas e específicas, tal como podem acontecer durante um jogo de basquetebol.

As interpretações de diferentes situações podem estimular a mente dos árbitros e complementarão um estudo detalhado inicial das regras.

As Regras Oficiais de Basquetebol da FIBA permanecerão como principal documento orientador do basquetebol da FIBA. No entanto, os árbitros terão todo o poder e autoridade para tomar decisões sobre qualquer ponto não especificamente coberto nas Regras Oficiais de Basquetebol da FIBA ou nestas Interpretações Oficiais da FIBA.

Para salvaguardar a consistência destas Interpretações, a “equipa A” (inicial) é a equipa atacante e a “equipa B” é a equipa que defende. A1-A5, B1-B5 são jogadores; A6-A12, B6-B12 são substitutos.

Art. 4 Equipas

4 – 1 Enunciado

Todos os jogadores da mesma equipa devem ter todos os seus revestimentos de compressão de braço e perna, peças de vestuário ou acessórios de cabeça, pulsos, fitas para a cabeça e fitas de proteção, da mesma cor sólida.

4 – 2 Exemplo:

Em campo, A1 usa uma fita para cabeça branca e A2 uma fita para cabeça vermelha.

Interpretação:

Não é permitido que A1 e A2 usem fitas para cabeça de cores diferentes.

4 – 3 Exemplo:

Em campo, A1 usa uma fita para cabeça branca e A2 usa um pulso vermelho.

Interpretação:

Não é permitido que A1 use uma fita para cabeça branca e A2 um pulso vermelho.

4 – 4 Enunciado

Não é permitido o uso de fitas para cabeça estilo lenço.



Figura 1 – Exemplos de fita para cabeça estilo lenço

4 – 5 Exemplo:

A1 usa uma fita para cabeça estilo lenço da mesma cor sólida que quaisquer outros acessórios permitidos usados pelos seus colegas de equipa.

Interpretação:

Não é permitido que A1 use uma fita para cabeça estilo lenço. A fita para cabeça não deve ter elementos de abertura/fecho à volta da cabeça e não deve apresentar qualquer extensão da sua superfície.

4 – 6 Exemplo:

A6 solicita uma substituição. Os árbitros constataam que A6 usa uma T-shirt que não é de compressão por debaixo da camisola.

Interpretação:

A substituição não deve ser concedida. Apenas podem ser vestidos revestimentos de compressão por debaixo do equipamento.

4 – 7 Exemplo:

A6 veste um revestimento de compressão por debaixo dos calções, que se prolonga até:

- a) Acima dos joelhos.
- b) Aos tornozelos.

Interpretação:

O revestimento de compressão por debaixo dos calções é legal e pode ser vestido com qualquer comprimento. Todos os jogadores da equipa devem ter todos os seus revestimentos de compressão, incluindo camisetas e calções interiores, acessórios de cabeça, pulsos, fitas para a cabeça e fitas de proteção, da mesma cor sólida.

4 – 8 Exemplo:

A6 veste um revestimento de compressão (camiseta) por debaixo da camisola de jogo, que se prolonga até:

- a) Aos ombros.
- b) Ao pescoço.

Interpretação:

O revestimento de compressão (camiseta) é legal e pode ser vestido:

- a) Com qualquer comprimento sobre e abaixo dos ombros.
- b) Até à parte inferior do pescoço.

Todos os jogadores da equipa devem ter todos os seus revestimentos de compressão, incluindo camisetas e calções interiores, acessórios de cabeça, pulsos, fitas para a cabeça e fitas de proteção, da mesma cor sólida.

Art. 5 Jogadores: Lesão e assistência**5 – 1 Enunciado**

Se um jogador está ou aparenta estar lesionado ou precisa de assistência e, conseqüentemente, qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco de equipa (treinador principal, primeiro treinador adjunto, substitutos, jogadores excluídos ou acompanhantes da mesma equipa) entra no campo, considera-se que o jogador recebeu tratamento ou assistência, independentemente de estes terem sido prestados ou não.

5 – 2 Exemplo:

A1 aparenta ter-se lesionado num tornozelo e o jogo é interrompido. Da equipa A:

- a) O médico entra no campo e trata o tornozelo lesionado de A1.
- b) O médico entra no campo, mas A1 já recuperou.
- c) O treinador principal entra no campo para saber do jogador lesionado.
- d) O primeiro treinador adjunto, um substituto, um jogador excluído ou qualquer outro acompanhante da equipa entra no campo, mas não trata A1.

Interpretação:

Em todos os casos, considera-se que A1 recebeu tratamento e deverá ser substituído.

5 – 3 Exemplo:

O fisioterapeuta da equipa entra no campo e repõe uma fita de proteção perdida por A1.

Interpretação:

A1 recebeu uma assistência e deverá ser substituído.

5 – 4 Exemplo:

O médico da equipa entra no campo para procurar uma lente de contacto perdida por A1.

Interpretação:

A1 recebeu uma assistência e deverá ser substituído.

5 – 5 Enunciado

Qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa, encontrando-se na sua área de banco, pode prestar uma assistência a um jogador da própria equipa. Se a assistência não atrasa o pronto recomeço do jogo, não se considera que esse jogador tenha recebido uma assistência e não terá de ser substituído.

5 – 6 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento, próximo da área de banco da equipa A. A bola não entra no cesto. Enquanto A1 executa 2 ou 3 lances livres:

- a) Da área de banco da equipa, o diretor da equipa A ou A6 entrega uma toalha, uma garrafa de água ou uma fita para a cabeça a qualquer outro jogador da equipa A em campo.
- b) Da área de banco da equipa, o fisioterapeuta da equipa A substitui uma fita de proteção perdida de qualquer outro jogador da equipa A em campo ou pulveriza com spray a perna do jogador ou massaja o pescoço do jogador, etc.

Interpretação:

Em ambos os casos, o jogador da equipa A não recebeu uma assistência que tenha atrasado o pronto recomeço do jogo. O jogador da equipa A não terá de ser substituído. A1 continuará a tentar 2 ou 3 lances livres.

5 – 7 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento, próximo da área de banco da equipa A. A bola não entra no cesto. Depois da falta, A1 cai no campo para dentro da sua área de banco. A6 levanta-se e ajuda A1 junto a si. A1 está pronto para jogar de imediato ou, o mais tardar, dentro de aproximadamente 15 segundos.

Interpretação:

A1 não recebeu uma assistência que tenha atrasado o jogo de recomeçar prontamente. A1 não terá de ser substituído. A1 executará 2 ou 3 lances livres.

5 – 8 Exemplo:

São concedidos 2 lances livres a A1. Enquanto o árbitro comunica a falta para a mesa dos oficiais, A1 desloca-se para um local frente à área de banco da equipa na extremidade do campo de jogo e pede uma toalha ou uma garrafa de água. Qualquer pessoa da área de banco de equipa entrega a A1 uma toalha ou uma garrafa de água. A1 seca as mãos ou bebe água. A1 está pronto para jogar de imediato ou, o mais tardar, dentro de aproximadamente 15 segundos.

Interpretação:

A1 não recebeu uma assistência que tenha atrasado o jogo de recomeçar prontamente. A1 não terá de ser substituído. A1 executará 2 lances livres.

5 – 9 Exemplo:

A1 obtém um cesto. O executante da reposição da bola em jogo, B1, indica ao árbitro que a bola está molhada. O árbitro interrompe o jogo. Qualquer pessoa do banco da equipa B entra em campo e seca a bola ou entrega uma toalha a B1 para secar a bola.

Interpretação:

Em ambos os casos, B1 não recebeu uma assistência que tenha atrasado o jogo de recomeçar prontamente. B1 não terá de ser substituído. O jogo recomeçará com reposição da bola em jogo para a equipa B pela linha final, exceto diretamente por detrás da tabela. O árbitro deverá entregar a bola ao jogador da equipa B executante da reposição.

5 – 10 Exemplo:

A1 tem a bola nas mãos para uma reposição em jogo na sua zona de ataque. O fisioterapeuta da equipa A sai da área de banco na zona de defesa, permanece fora do campo e arranja uma fita de proteção de A1.

Interpretação:

O fisioterapeuta da equipa A prestou uma assistência a A1 fora da área de banco da equipa. A1 terá de ser substituído.

5 – 11 Exemplo:

A1 ainda não tem a bola nas mãos para uma reposição em jogo na sua zona de ataque. O fisioterapeuta da equipa A permanece na área de banco da equipa na zona de ataque e arranja uma fita de proteção de A1.

Interpretação:

O fisioterapeuta da equipa A prestou uma assistência a A1 dentro da área de banco da equipa. Se a assistência se completar dentro de 15 segundos, A1 não terá de ser substituído. Se a assistência demorar mais do que 15 segundos, A1 terá de ser substituído.

5 – 12 Enunciado

Não há limite de tempo para a remoção do campo de jogo de um jogador seriamente lesionado se, de acordo com a opinião de um médico, a remoção é perigosa para o jogador.

5 – 13 Exemplo:

A1 parece estar seriamente lesionado e o jogo é interrompido durante cerca de 15 minutos porque o médico entende que a remoção do jogador do campo pode ser perigosa para este.

Interpretação:

A opinião do médico determinará o tempo apropriado para a remoção do jogador lesionado do campo. Após a substituição, o jogo deverá ser reiniciado sem qualquer penalidade.

5 – 14 Enunciado

Se um jogador está lesionado, a sangrar ou tem uma ferida aberta e não pode prosseguir em jogo imediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) ou se assistido por qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco dessa equipa, o jogador tem de ser substituído. Se a qualquer uma das equipas é concedido um desconto de tempo no mesmo período de paragem de cronómetro de jogo e esse jogador recupera ou a assistência é completada durante o desconto de tempo, o jogador poderá continuar a jogar, mas apenas se o sinal do cronometrista para o final do desconto de tempo tiver soado antes de um árbitro ter autorizado um substituto a entrar para substituir o jogador lesionado ou assistido.

5 – 15 Exemplo:

A1 está lesionado e o jogo é interrompido. Como A1 não está em condições para continuar imediatamente em jogo, um árbitro apita e faz o sinal convencional para uma substituição. Qualquer uma das equipas solicita um desconto de tempo:

- a) Antes do substituto de A1 ter entrado no jogo.
- b) Após o substituto de A1 ter entrado no jogo.

No final do desconto de tempo, A1 recuperou e pede para se manter no jogo.

Interpretação:

- a) Se A1 recupera durante o desconto de tempo, A1 pode continuar a jogar.
- b) Um substituto de A1 já tinha entrado no jogo, pelo que A1 não pode reentrar até que tenha terminado a próxima fase de contagem do cronómetro de jogo.

5 – 16 Enunciado

Jogadores que tenham sido indicados pelo seu treinador principal para iniciar o jogo podem ser substituídos em caso de uma lesão.

Jogadores que recebam tratamento entre lances livres têm de ser substituídos em caso de uma lesão.

Em ambos os casos, os adversários têm direito a substituir o mesmo número de jogadores, se o desejarem.

5 – 17 Exemplo:

A1 sofre uma falta e tem direito a 2 lances livres. Após o 1º lance livre os árbitros constataam que:

- a) A1 está a sangrar e é substituído por A6. A equipa B pede para substituir 2 jogadores.
- b) B1 está a sangrar e é substituído por B6. A equipa A pede para substituir 1 jogador.

Interpretação:

Em a) a equipa B só tem direito a substituir 1 jogador. A6 executará o 2º lance livre.

Em b) a equipa A tem direito a substituir 1 jogador. A1 executará o 2º lance livre.

Art. 7 Treinador principal e primeiro treinador adjunto: Deveres e poderes**7 – 1 Enunciado**

Pelo menos 40 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal ou o representante da equipa deve fornecer ao marcador uma lista da equipa com os nomes e os correspondentes números dos membros da equipa qualificados para jogar, assim como o nome do capitão de equipa, treinador principal e primeiro treinador adjunto.

O treinador principal é pessoalmente responsável por assegurar que os números da lista da equipa correspondem aos números das camisolas dos jogadores. Pelo menos 10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal deverá assinar o boletim de jogo, confirmando que os nomes e respetivos números dos membros da equipa estão corretamente registados no boletim de jogo, assim como os nomes do capitão, treinador principal e primeiro treinador adjunto.

7 – 2 Exemplo:

A equipa A apresenta ao marcador, em devido tempo, a lista da equipa. Os números de 2 jogadores são diferentes dos números atuais das suas camisolas ou o nome de um jogador não consta do boletim de jogo. Isto é reconhecido:

- a) Antes do início do jogo.
- b) Após o início do jogo.

Interpretação:

- a) Os números errados devem ser corrigidos ou o nome do jogador deve ser acrescentado no boletim de jogo, sem qualquer penalização.
- b) O árbitro interrompe o jogo em momento apropriado, de forma a não colocar qualquer das equipas em desvantagem. Os números errados devem ser corrigidos sem qualquer penalização. No entanto, o nome do jogador omitido não pode ser acrescentado no boletim de jogo.

7 – 3 Exemplo:

O treinador principal da equipa A deseja que jogadores lesionados ou jogadores que não se pretende que joguem, se possam sentar no banco de equipa durante o jogo.

Interpretação:

As equipas são livres de decidir quem de um máximo de 12 membros da equipa qualificados para jogar deverá ser registado no boletim de jogo e autorizado a sentar-se no banco da equipa durante o jogo, para além de um máximo de 8 acompanhantes de equipa.

7 – 4 Enunciado

Pelo menos 10 minutos antes da hora marcada para o início do jogo, cada treinador principal deve confirmar os 5 jogadores que vão iniciar o jogo. Antes do jogo se iniciar o marcador deve verificar se existe algum erro quanto a esses 5 jogadores e, se tal ocorrer, o marcador deve informar o árbitro mais próximo o mais rapidamente possível. Se o erro é reconhecido antes do início de jogo, o 5 inicial deverá ser corrigido. Se o erro é reconhecido após o início do jogo, o erro será desprezado.

7 – 5 Exemplo:

É constatado que 1 dos jogadores que se encontra em campo não é 1 dos jogadores confirmados no 5 inicial. Isto ocorre:

- a) Antes do início do jogo.
- b) Depois do início do jogo.

Interpretação:

- a) O jogador deve ser substituído, sem qualquer penalização, pelo jogador que se encontrava indicado para o 5 inicial.
- b) O erro deverá ser desprezado e o jogo continuará sem qualquer penalização.

7 – 6 Exemplo:

O treinador principal solicita ao marcador que coloque o 'x' no boletim de jogo para cada um dos seus jogadores do 5 inicial.

Interpretação:

O treinador principal deverá confirmar pessoalmente os 5 jogadores que vão iniciar o jogo, colocando um 'x' junto ao número de cada jogador no boletim de jogo, na coluna "Entrada do jogador".

7 – 7 Exemplo:

O treinador principal e o primeiro treinador adjunto da equipa A são desqualificados.

Interpretação:

O capitão da equipa A atuará como jogador-treinador principal da equipa.

Art. 8 Tempo de jogo, resultado empatado e prolongamento**8 – 1 Enunciado**

Um intervalo de jogo começa:

- 20 minutos antes da hora marcada para o início do jogo.
 - quando o cronómetro de jogo soa para o final do quarto ou qualquer prolongamento, exceto o último.
- Quando a tabela está equipada com a luz vermelha à volta do seu perímetro, a iluminação toma precedência sobre o sinal sonoro do cronómetro de jogo.

8 – 2 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento:

- a) Não convertido,
- b) Convertido,

antes do cronómetro de jogo soar para o final de quarto.

Interpretação:

Os árbitros devem consultar-se mutuamente de imediato e determinar se a falta de B1 ocorreu antes de ter soado o sinal do cronómetro de jogo para o final do quarto.

Se eles decidem que a falta de B1 ocorreu antes de ter soado o sinal do cronómetro de jogo, será averbada uma falta pessoal a B1. Em:

- a) A1 executará 2 lances livres.
- b) O cesto de A1 conta. A1 executará 1 lance livre.

O cronómetro de jogo deverá ser repostado no tempo remanescente no momento em que a falta ocorreu. O jogo recomeçará como depois de qualquer último lance livre.

Se eles decidem que a falta de B1 ocorreu depois de ter soado o sinal do cronómetro de jogo, a falta deverá ser desprezada. O cesto, se convertido, não conta. Se a falta de B1 configurar o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante e haja um quarto ou prolongamento a seguir, a falta de B1 não será desprezada e deverá ser penalizada adequadamente antes de se iniciar o próximo quarto ou prolongamento. A falta contará para as faltas da equipa B no próximo quarto.

8 – 3 Exemplo:

A1 tenta um lançamento de 3 pontos. A bola está no ar quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o final do jogo. Depois do sinal, B1 comete falta sobre A1 que ainda se encontra em suspensão. A bola entra no cesto.

Interpretação:

Devem ser concedidos 3 pontos a A1. A falta de B1 sobre A1 deve ser desprezada porque ocorreu depois do final do tempo de jogo, a menos que a falta de B1 configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante e haja um quarto ou prolongamento a seguir.

Art. 9 Início e fim de um quarto, prolongamento ou do jogo**9 – 1 Enunciado**

Um jogo não deve começar a menos que cada equipa tenha, no mínimo, 5 jogadores prontos para jogar.

9 – 2 Exemplo:

No início da 2ª parte, a equipa A não pode apresentar 5 jogadores em campo, devido a lesões, desqualificações, etc.

Interpretação:

A obrigatoriedade de apresentar um mínimo de 5 jogadores é apenas válida para o início do jogo. A equipa A pode continuar a jogar com menos de 5 jogadores.

9 – 3 Exemplo:

Próximo do fim do jogo, é assinalada a A1 uma 5ª falta e **torna-se um jogador excluído**. A equipa A fica reduzida a 4 jogadores uma vez que não dispõe de mais substitutos disponíveis. Como a equipa B está a vencer por uma grande diferença, o treinador principal B, numa demonstração de *fair-play*, pretende retirar 1 dos jogadores para continuar a jogar também com 4 jogadores.

Interpretação:

O pedido do treinador principal B para jogar com menos de 5 jogadores deve ser negado. Se uma equipa dispõe de jogadores suficientes disponíveis, deverá manter 5 jogadores em campo.

9 – 4 Enunciado

O Art. 9 clarifica o cesto que uma equipa defende e o cesto que essa equipa ataca. Se, por confusão, um qualquer quarto ou prolongamento começa com as duas equipas atacando/defendendo os cestos errados, a situação deverá ser corrigida assim que seja reconhecida, sem que se coloque qualquer das equipas em desvantagem. Todos os pontos marcados, tempo decorrido, faltas assinaladas, etc. antes da interrupção do jogo permanecem válidos.

9 – 5 Exemplo:

Após o início do jogo, os árbitros constatarem que as equipas estão a jogar na direção errada.

Interpretação:

O jogo deverá ser interrompido tão depressa quanto possível e sem que seja colocada qualquer das equipas em desvantagem. As equipas devem corrigir a direção de jogo. O jogo deverá ser reiniciado no local oposto (efeito de espelho) correspondente a onde o jogo foi interrompido.

9 – 6 Enunciado

O jogo deverá ser iniciado com uma bola ao ar no círculo central.

9 – 7 Exemplo:

No início do jogo, é assinalada ao saltador B1 falta pessoal sobre A1:

- a) Antes
- b) Depois

da bola ter saído das mãos do árbitro principal no lançamento de bola ao ar inicial.

Interpretação:

a) O 1º quarto ainda não se iniciou. Portanto, esta é uma falta durante o intervalo antes do início do jogo. O jogo deverá iniciar-se com uma bola ao ar.

b) O 1º quarto já se iniciou. Portanto, esta é uma falta durante o 1º quarto. O jogo deverá recomeçar com uma reposição de bola pela equipa A na sua zona de ataque **por detrás da linha lateral**, perto da linha central, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em ambos os casos, a falta deverá ser averbada no boletim de jogo e irá contar para as faltas da equipa B no 1º quarto.

9 – 8 Exemplo:

Durante o intervalo antes do início do jogo é assinalada uma falta técnica a A1. Antes do início do jogo o treinador principal B indica B6 como o executante de 1 lance livre, no entanto B6 não faz parte do 5 inicial da equipa B.

Interpretação:

Só um dos jogadores da equipa B indicados para o 5 inicial deverá executar o lance livre, sem alinhamento para ressalto. Não pode ser concedida uma substituição antes do tempo de jogo se ter iniciado.

O jogo deverá ser iniciado com uma bola ao ar.

9 – 9 Exemplo:

Durante o intervalo antes do início do jogo, é assinalada falta antidesportiva a A1 sobre B1.

Interpretação:

Antes do início do jogo, B1 deverá executar os 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto.

Se B1 faz parte do 5 inicial da sua equipa, então B1 deverá permanecer em campo.

Se B1 não faz parte do 5 inicial da sua equipa, então B1 não deverá permanecer em campo.

O jogo deverá ser iniciado com uma bola ao ar e com os 5 jogadores da equipa B indicados para o 5 inicial.

9 – 10 Enunciado

Se durante o intervalo antes do início do jogo um dos jogadores indicados para o 5 inicial não está mais capaz ou habilitado para iniciar o jogo, esse jogador deve ser substituído por outro jogador. Neste caso, os adversários podem substituir 1 jogador do seu 5 inicial, se o desejarem.

9 – 11 Exemplo:

A1 faz parte do 5 inicial da equipa A. Durante o intervalo, 7 minutos antes do início do jogo:

- a) A1 lesiona.se.
- b) É averbada uma falta desqualificante a A1.

Interpretação:

Em ambos os casos, A1 deverá ser substituído por outro jogador da equipa A. A equipa B tem direito a substituir 1 dos jogadores do seu 5 inicial, se o desejar.

Art. 10 Estatuto da bola**10 – 1 Enunciado**

A bola não fica morta e o cesto, se convertido, deverá contar quando um jogador está em ato de lançamento para um cesto e o termina com um movimento contínuo, enquanto é assinalada falta a **qualquer** jogador da equipa defensora sobre qualquer adversário, depois do movimento contínuo do lançador se ter iniciado. Este enunciado é igualmente válido se é assinalada uma falta técnica a qualquer pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa defensora.

10 – 2 Exemplo:

A1 está em ato de lançamento para cesto, quando B2 comete falta sobre A2. A1 termina o lançamento com um movimento contínuo.

- a) É a 3ª falta da equipa B no quarto.
- b) É a 5ª falta da equipa B no quarto.

Interpretação:

Em ambos os casos, o cesto de A1, se convertido, conta.

Em a), o jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu.

Em b), A2 executará 2 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

10 – 3 Exemplo:

A1 está em ato de lançamento para cesto, quando A2 comete falta sobre B2. A1 termina o lançamento com um movimento contínuo.

Interpretação:

A bola fica morta quando é assinalada a A2 uma falta de equipa de posse de bola. Se o cesto de A1 é convertido, não irá contar. Independentemente do número de faltas da equipa A no quarto, o jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa B no prolongamento da linha de lance livre. Se o cesto de A1 não é convertido, o jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa B no local mais próximo de onde a falta ocorreu, exceto diretamente por detrás da tabela.

Art. 12 Bola ao ar e posse alternada**12 – 1 Enunciado**

Depois da bola ao ar de início do jogo, à equipa que não obtém a primeira posse de uma bola viva, deverá ser concedida a reposição da bola em jogo, no local mais próximo de onde ocorrer a próxima situação de bola ao ar, exceto diretamente por detrás da tabela.

12 – 2 Exemplo:

2 minutos antes do início do jogo é assinalada falta técnica a A1.

Interpretação:

1 dos 5 jogadores do 5 inicial da equipa B deverá executar o lance livre, sem alinhamento para ressalto. Como o jogo ainda não se iniciou, a direção da seta da posse de bola alternada ainda não pode ser colocada a favor de qualquer equipa. O jogo deverá começar com uma bola ao ar no círculo central.

12 – 3 Exemplo:

O árbitro principal lança a bola ao ar de início de jogo. Antes da bola ter atingido o seu ponto mais alto, o saltador A1 toca a bola.

Interpretação:

É uma violação de bola ao ar por A1. A equipa B terá direito a reposição de bola de fora de campo na sua zona de ataque, próximo da linha central. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Assim que a bola for colocada à disposição do executante da reposição da equipa B, a equipa A fica com o direito à primeira reposição por posse de bola alternada.

12 – 4 Exemplo:

O árbitro principal lança a bola ao ar de início de jogo. Antes da bola ter atingido o seu ponto mais alto, o não saltador A2 entra no círculo central pela

- a) Zona de defesa.
- b) Zona de ataque.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação de bola ao ar por A2. A equipa B terá direito a reposição de bola de fora de campo, próximo da linha central, na sua

- a) Zona de ataque, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- b) Zona de defesa, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Assim que a bola for colocada à disposição do executante da reposição da equipa B, a equipa A fica com o direito à primeira reposição por posse de bola alternada.

12 – 5 Exemplo:

O árbitro principal lança a bola ao ar de início de jogo. Imediatamente após a bola ter sido legalmente tocada pelo saltador A1:

- a) Ocorre uma bola presa entre A2 e B2.
- b) Ocorre uma falta dupla entre A2 e B2.

Interpretação:

Em ambos os casos, como a posse de uma bola viva ainda não tinha sido estabelecida, os árbitros não podem conceder a posse de bola utilizando o procedimento da posse alternada. O árbitro principal executará outra bola ao ar no círculo central, entre A2 e B2. O tempo que tenha decorrido no cronómetro de jogo, após a bola ter sido legalmente tocada e antes da bola presa/falta dupla ter ocorrido, permanece válido.

12 – 6 Exemplo:

O árbitro principal lança a bola ao ar de início de jogo. Imediatamente após a bola ter sido legalmente tocada pelo saltador A1, a bola:

- a) Vai diretamente para fora de campo.
- b) É agarrada por A1, antes de ter tocado um dos jogadores não saltadores ou o campo.

Interpretação:

Em ambos os casos, a bola é concedida à equipa B para reposição de fora de campo, resultante da violação de A1. Se a reposição de bola tem lugar na sua zona de defesa, a equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na sua zona de ataque, a equipa B terá direito a 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Assim que a bola for colocada à disposição do executante da reposição da equipa B, a equipa A fica com o direito à primeira reposição por posse de bola alternada.

12 – 7 Exemplo:

O árbitro principal lança a bola ao ar de início de jogo. Imediatamente após a bola ter sido legalmente tocada pelo saltador A1, é assinalada falta técnica a B1.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa A executa 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. Assim que um jogador da equipa A recebe a bola para o lance livre, a direção da seta da posse alternada deve ser colocada a favor da equipa B. O jogo deverá recomeçar com uma reposição de bola alternada pela equipa B, no local mais próximo de onde a bola se encontrava no momento em que ocorreu uma falta técnica. Se a reposição de bola tem lugar na sua zona de defesa, a equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na sua zona de ataque, a equipa B terá direito a 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 8 Exemplo:

O árbitro principal lança a bola ao ar de início de jogo. Imediatamente após a bola ter sido legalmente tocada pelo saltador A1, é assinalada falta antidesportiva a A2 sobre B2.

Interpretação:

B2 executa 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. Assim que B2 recebe a bola para o 1º lance livre, a direção da seta da posse alternada deve ser colocada a favor da equipa A. O jogo deverá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa B, pela linha de reposição na sua zona de ataque (como parte da penalidade da falta antidesportiva). A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 9 Exemplo:

A equipa B tem direito à reposição da bola de fora de campo de acordo com o procedimento de posse alternada. Um árbitro e/ou o marcador comete um erro e a reposição da bola em jogo é indevidamente concedida à equipa A.

Interpretação:

Depois da bola tocar ou ser legalmente tocada por um jogador dentro do campo, o erro não pode ser corrigido. Contudo, em consequência do erro, a equipa B não perde o seu direito à próxima reposição de posse alternada na próxima situação de bola ao ar.

12 – 10 Exemplo:

Simultaneamente com o sinal do cronómetro de jogo para o final do 1º quarto, é assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre A1. Os árbitros decidem que o sinal do cronómetro de jogo soou antes da falta de B1 ocorrer. A equipa A tem direito à posse de bola alternada para início do 2º quarto.

Interpretação:

A falta antidesportiva ocorreu durante um intervalo do jogo. Antes do início do 2º quarto, A1 executará os 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo irá reiniciar-se com reposição da bola de fora de campo para equipa A, pela linha de reposição na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no

aparelho de 14/24 segundos. A equipa A não perderá o seu direito à posse de bola alternada na próxima situação de bola ao ar. A1 deverá permanecer em campo até à próxima oportunidade de substituição.

12 – 11 Exemplo:

Imediatamente após ter soado o sinal do cronómetro de jogo para o fim do 3º quarto, é assinalada a B1 uma falta técnica. A equipa A tem direito à posse de bola alternada para início do 4º quarto.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto, antes do início do 4º quarto. O 4º quarto começará com reposição da bola de fora de campo para a equipa A, no prolongamento da linha central. A equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 12 Exemplo:

A1 salta com a bola nas mãos e é legalmente contrariado por B1. Ambos os jogadores regressam ao solo, com ambos a ter 1 mão ou ambas as mãos firmemente sobre a bola.

Interpretação:

É uma situação de bola ao ar.

12 – 13 Exemplo:

A1 salta com a bola nas mãos e é legalmente contrariado por B1. A1 regressa então ao solo tendo uma mão ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, enquanto B1 já não está a tocar a bola.

Interpretação:

É uma violação de “passos” por A1.

12 – 14 Exemplo:

A1 e B1 estão no ar com as suas mãos firmemente sobre a bola. Ao regressar ao solo, A1 tem 1 pé sobre uma linha limite.

Interpretação:

É uma situação de bola ao ar.

12 – 15 Exemplo:

A1 salta da zona de ataque com a bola nas mãos e é legalmente contrariado por B1. Ambos os jogadores regressam então ao solo, com ambos a ter 1 mão ou ambas as mãos firmemente sobre a bola. A1 regressa ao solo com 1 pé na zona de defesa.

Interpretação:

É uma situação de bola ao ar.

12 – 16 Enunciado

É uma situação de bola ao ar, resultando numa reposição por posse de bola alternada, sempre que uma bola viva fica presa entre o aro e a tabela, exceto entre lances livres ou quando o último lance livre é seguido de uma posse de bola como parte da penalidade de falta. Sob o procedimento de posse alternada, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado em 14 segundos quando a equipa atacante tem direito a uma reposição de bola ou em 24 segundos quando a equipa defensora tem direito à reposição de bola.

12 – 17 Exemplo:

Durante um lançamento efetuado por A1, a bola fica presa entre o aro e a tabela:

- a) A equipa A
- b) A equipa B

tem direito a reposição de bola por posse alternada.

Interpretação:

Após a reposição de bola por detrás da linha final na zona de defesa da equipa B:

- a) A equipa A terá 14 segundos,
- b) A equipa B terá 24 segundos
no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 18 Exemplo:

A bola está no ar durante um lançamento efetuado por A1 quando soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos, ficando depois a bola presa entre o aro e a tabela. A equipa A tem direito à reposição de bola através do processo de posse alternada.

Interpretação:

Trata-se de uma situação de bola ao ar. Após a reposição de bola por detrás da linha final na sua zona de ataque, a equipa A terá direito a 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12– 19 Exemplo:

É assinalada a B2 uma falta antidesportiva sobre A1 durante o ato de lançamento na tentativa de cesto de 2 pontos. Durante o último lance livre sem alinhamento para ressalto:

- a) A bola fica presa entre o aro e a tabela.
- b) A1 pisa a linha de lance livre ao lançar a bola.
- c) A bola falha o aro.

Interpretação:

Em todos os casos, o lance livre deve considerar-se como falhado. O jogo deve reiniciar-se com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 20 Exemplo:

Após a reposição de bola por A1 no prolongamento da linha central para iniciar um quarto, a bola fica presa entre o aro e a tabela na zona de ataque da equipa A.

Interpretação:

Trata-se de uma situação de bola ao ar. A direção da seta de posse alternada deve ser invertida imediatamente a favor da equipa B. O jogo deve reiniciar-se com uma reposição de posse alternada para a equipa B por detrás da sua linha final, exceto diretamente por detrás da tabela. A equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 21 Exemplo:

A seta favorece a equipa A. Durante o intervalo de jogo após o 1º quarto, é assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre A1. A1 executa 2 lances livres sem alinhamento para ressalto, seguidos de reposição de bola em jogo para a equipa A na linha de reposição da sua zona de ataque, para início do 2º quarto. A posse de bola alternada a favor da equipa A mantém-se inalterável. Após a reposição de bola, a bola fica presa entre o aro e a tabela na zona de ataque da equipa A.

Interpretação:

Trata-se de uma situação de bola ao ar. O jogo deve reiniciar-se com uma reposição de posse alternada para a equipa A por detrás da linha final na sua zona de ataque, exceto diretamente por detrás da tabela. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. A direção da seta de posse alternada deve ser invertida imediatamente após a reposição de bola pela equipa A ter terminado.

12 – 22 Enunciado

Uma bola presa ocorre quando 1 ou mais jogadores adversários têm 1 mão ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, de forma a que nenhum jogador possa ganhar a sua posse sem aplicar dureza excessiva.

12 – 23 Exemplo:

A1, com a bola nas mãos, encontra-se no movimento contínuo em direção ao cesto para lançar. Neste momento, B1 coloca as mãos firmemente na bola e A1 dá então mais passos do que os permitidos pela regra dos apoios.

Interpretação:

É uma situação de bola ao ar.

12 – 24 Enunciado

Uma violação cometida por uma equipa durante a sua reposição de bola em jogo por posse alternada, determina a perda dessa reposição por posse alternada.

12 – 25 Exemplo:

Com 4:17 minutos para jogar num quarto, durante uma reposição de bola por posse alternada:

- a) O executante A1 pisa o campo de jogo tendo ainda a bola na(s) mão(s).
- b) A2 movimentar a(s) mão(s) sobre a linha limite antes da bola ter sido passada sobre a linha limite.
- c) O executante A1 demora mais de 5 segundos a largar a bola para dentro de campo.

Interpretação:

Em todos os casos, é uma violação na reposição de A1 ou A2. A bola deve ser concedida à equipa B para reposição em jogo no local da reposição original. A direção da seta de posse alternada deve ser imediatamente invertida a favor da equipa B.

12 – 26 Enunciado

Sempre que ocorra uma situação de bola ao ar sem tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos e a seta de posse de bola alternada favoreça a equipa A, não se aplica o procedimento de posse de bola alternada. É uma violação de 14/24 segundos. Portanto, a bola deverá ser concedida à equipa B para uma reposição.

12 – 27 Exemplo:

A bola está no ar num lançamento de A1 quando soa o aparelho de 14/24 segundos. Então, a bola:

- a) Entra no cesto.
- b) Ressonância do aro, mas não entra no cesto.
- c) Falha o aro.

Imediatamente após b) ou c), é assinalada uma bola presa.

Interpretação:

Em a) não ocorreu violação de 14/24 segundos. O cesto de A1 conta. O jogo deverá recomeçar com reposição pela equipa B por detrás da sua linha final.

Em b), se a seta de posse de bola alternada favorece a equipa A, a equipa A terá uma reposição pelo local mais próximo de onde a bola presa ocorreu, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se a seta

de posse de bola alternada favorece a equipa B, a equipa B terá uma reposição pelo local mais próximo de onde a bola presa ocorreu, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em c), ocorreu uma violação de 14/24 segundos. É irrelevante a direção da seta de posse de bola alternada. A equipa B terá uma reposição pelo local mais próximo de onde a bola presa ocorreu, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

12 – 28 Exemplo:

A bola está no ar num lançamento de A1 quando soa o aparelho de 14/24 segundos. Então, a bola:

- a) Entra no cesto.
- b) Ressonância do aro, mas não entra no cesto.
- c) Falha o aro.

Imediatamente depois, é assinalada uma falta técnica a A2 ou B2.

Interpretação:

Em todos os casos, qualquer jogador da equipa A (para a falta técnica de B2) ou qualquer jogador da equipa B (para a falta técnica de A2) deverá executar 1 lance livre sem alinhamento para ressonância. Então:

Em a) não ocorreu violação de 14/24 segundos. O cesto de A1 conta. O jogo deverá recomeçar com reposição pela equipa B por detrás da sua linha final.

Em b), se a seta de posse de bola alternada favorece a equipa A, a equipa A terá uma reposição pelo local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica ocorreu, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se a seta de posse de bola alternada favorece a equipa B, a equipa B terá uma reposição pelo local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica ocorreu, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em c), ocorreu uma violação de 14/24 segundos. É irrelevante a direção da seta de posse de bola alternada. A equipa B terá uma reposição pelo local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica ocorreu, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 13 Como jogar a bola

13 – 1 Enunciado

Durante o jogo, a bola é apenas jogada com as mãos. É uma violação se um jogador:

- Colocar a bola entre as pernas para simular um passe ou lançamento,
- Deliberadamente usar a cabeça, punho, pernas ou pés para jogar a bola.

13 – 2 Exemplo:

A1 terminou um drible. A1 coloca a bola entre as pernas e simula um passe ou lançamento.

Interpretação:

É uma violação de A1 por tocar ilegalmente a bola com a perna.

13 – 3 Exemplo:

A1 passa a bola a A2 que corre em contra-ataque na direção do cesto adversário. Antes de agarrar a bola, A2 deliberadamente toca a bola com a cabeça.

Interpretação:

É uma violação de A2 por usar ilegalmente a cabeça para jogar a bola.

13 – 4 Enunciado

Não é permitido aumentar a altura ou o alcance de um jogador. Levantar um colega para este jogar a bola é uma violação.

13 – 5 Exemplo:

A1 agarra e levanta o seu colega A2 sob o cesto adversário. A3 passa a bola a A2 que afunda a bola no cesto.

Interpretação:

É uma violação da equipa A. O cesto de A2 não conta. O jogo irá recomeçar com reposição da bola para equipa B pela linha lateral pelo prolongamento da linha de lance livre na sua zona de defesa.

Art. 14 Posse de bola**14 – 1 Enunciado**

A posse de bola de uma equipa começa quando um jogador desta equipa tem a posse de uma bola viva, segurando-a ou driblando-a ou tendo uma bola viva à disposição para uma reposição de bola em jogo ou lance livre.

14 – 2 Exemplo:

Independentemente de o cronómetro de jogo estar parado ou não, um jogador atrasa deliberadamente o processo de agarrar a bola para reposição ou lance livre.

Interpretação:

A bola fica viva e a posse de bola começa quando o árbitro coloca a bola no solo, próximo do local de reposição de bola de fora de campo ou na linha de lance livre.

14 – 3 Exemplo:

A equipa A detém a posse de bola há 15 segundos. A1 passa a bola a A2 e a bola desloca-se por cima da linha limite. B1, na tentativa de agarrar a bola, salta de dentro do campo de jogo por cima da linha limite. B1 ainda se encontra no ar quando:

- a) Toca a bola com 1 mão ou ambas.
 - b) Agarra a bola com ambas as mãos ou a bola fica imóvel em 1 das mãos.
- e a bola regressa ao campo de jogo onde é agarrada por A2.

Interpretação:

- a) A equipa A mantém a posse de bola. A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.
- b) B1 ganhou a posse de bola para a equipa B. A2 voltou a ganhar a posse de bola para a equipa A. A equipa A terá novos 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 15 Jogador em ato de lançamento

15 – 1 Enunciado

O ato de lançamento começa quando o jogador inicia o movimento ascendente da bola na direção do cesto adversário.

15 – 2 Exemplo:

A1, em penetração para o cesto, acaba por parar legalmente, com ambos os pés no solo e sem movimentar a bola para cima. Nesse momento, B1 comete falta sobre A1.

Interpretação:

A falta de B1 não ocorreu sobre um jogador em ato de lançamento, dado que A1 ainda não começou a movimentar a bola para cima na direção do cesto adversário.

15 – 3 Enunciado

O ato de lançamento num movimento contínuo em penetração para o cesto, começa quando a bola fica parada nas mãos do jogador após terminar um drible ou ter agarrado a bola no ar e o jogador inicia o seu movimento de lançamento que precede o largar da bola para um **lançamento ao** cesto.

15 – 4 Exemplo:

A1, em penetração para o cesto, termina um drible com a bola nas mãos e inicia o movimento de lançamento. Nesse momento, B1 comete falta sobre A1. A bola não entra no cesto.

Interpretação:

A falta de B1 ocorreu sobre um jogador em ato de lançamento. A1 deverá executar 2 lances livres. O jogo recomeçará como depois de qualquer último lance livre.

15 – 5 Exemplo:

A1 está em suspensão e larga a bola numa tentativa de cesto de 3 pontos. B1 comete falta sobre A1, antes de A1 regressar ao solo com ambos os pés. A bola não entra no cesto.

Interpretação:

A1 permanece em ato de lançamento até que regresse ao solo com ambos os pés. A1 deverá executar 3 lances livres. O jogo recomeçará como depois de qualquer último lance livre.

15 – 6 Exemplo:

A1 com a bola nas mãos na zona de ataque comete falta sobre B1. É uma falta de equipa de posse de bola. Num movimento contínuo para a frente, A1 lança a bola para dentro do cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 não irá contar. À equipa B será concedida uma reposição da bola em jogo pelo prolongamento da linha de lance livre na sua zona de defesa.

15 – 7 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 numa penetração deste para o cesto, com o pé da frente de A1 ainda no solo. A1 continua o ato de lançamento e, devido à falta de B1, a bola sai momentaneamente das mãos de A1. A1 agarra a bola com ambas as mãos e converte um cesto.

Interpretação:

A falta de B1 sobre A1 ocorreu em ato de lançamento. Quando a bola sai momentaneamente das mãos de A1, este permanece de posse de bola e, portanto, o ato de lançamento continua. O cesto irá contar. A1 deverá executar 1 lance livre. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre.

15 – 8 Enunciado

Quando um jogador está em ato de lançamento e depois de ter sofrido falta, passa a bola, esse jogador não está mais em ato de lançamento.

15 – 9 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. É a 3ª falta da equipa B no quarto. Depois da falta, A1 passa a bola a A2.

Interpretação:

Quando A1 passou a bola a A2 o ato de lançamento terminou. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A, no local mais próximo de onde a falta ocorreu.

15 – 10 Enunciado

Se um jogador sofre falta em ato de lançamento, após o que esse jogador comete uma violação por “passos” ao converter cesto, este não conta e serão concedidos 2 ou 3 lances livres.

15 – 11 Exemplo:

A1, com a bola nas mãos, penetra para o cesto numa tentativa de cesto de 2 pontos. B1 comete falta sobre A1, após o que A1 comete uma violação por “passos”. A bola entra no cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 não conta. São concedidos 2 lances livres a A1.

Art. 16 Cesto: Quando é convertido e o seu valor**16 – 1 Enunciado**

O valor de um cesto é definido pelo local no campo de onde o lançamento foi efetuado. Um cesto efetuado da área de 2 pontos contará 2 pontos, um cesto efetuado da área de 3 pontos contará 3 pontos. Um cesto é averbado à equipa que ataca o cesto adversário no qual a bola entrou.

16 – 2 Exemplo:

A1 tenta um lançamento da área de 3 pontos. A bola está na sua trajetória ascendente quando é legalmente tocada por qualquer jogador que se encontre na área de 2 pontos da equipa A. A bola entra no cesto.

Interpretação:

São averbados 3 pontos a A1, pois o lançamento de A1 foi efetuado da área de 3 pontos.

16 – 3 Exemplo:

A1 tenta um lançamento da área de 2 pontos. A bola está na sua trajetória ascendente quando é legalmente tocada por B1 que saltou da área de 3 pontos da equipa A. A bola entra no cesto.

Interpretação:

São averbados 2 pontos a A1, pois o lançamento de A1 foi efetuado da área de 2 pontos.

16 – 4 Exemplo:

No início de um quarto, a equipa A está a defender o seu próprio cesto quando B1 erradamente dribla para o seu próprio cesto e converte um cesto.

Interpretação:

Serão averbados 2 pontos ao capitão em campo da equipa A.

16 – 5 Enunciado

Se a bola entra no cesto, o valor do cesto é definido pelo local no campo de jogo de onde foi efetuado. A bola pode entrar direta ou indiretamente no cesto ou, durante um passe, a bola toca um qualquer jogador ou toca o campo antes de entrar no cesto.

16 – 6 Exemplo:

A1 passa a bola da área de 3 pontos.

- a) A bola entra diretamente no cesto.
- b) A bola toca qualquer jogador em campo na área de 2 pontos ou de 3 pontos da equipa A e então entra no cesto.

Interpretação:

Em ambos os casos, serão averbados 3 pontos a A1, uma vez que o passe foi efetuado da área de 3 pontos.

16 – 7 Exemplo:

A1 tenta um lançamento de 3 pontos. Depois da bola ter saído das mãos de A1, toca o solo na área de 2 pontos da equipa A e entra no cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 conta 3 pontos, pois foi efetuado da área de 3 pontos. O jogo deverá recomeçar como após qualquer cesto convertido.

16 – 8 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento de 3 pontos. A bola toca o solo e então entra no cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 não conta. Um lançamento ao cesto terminará quando a bola toca o campo. Depois de um árbitro fazer soar o apito e porque a bola já não é mais considerada em situação de lançamento, a bola fica morta de imediato. A1 deverá executar 3 lances livres.

16 – 9 Exemplo:

A1 tenta um lançamento de 3 pontos. Depois da bola ter saído das mãos de A1, soa o sinal do cronómetro para o final do quarto. A bola toca o solo e então entra no cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 não conta. Um lançamento ao cesto terminará quando a bola toca o campo. Como a bola já não é mais considerada em situação de lançamento, a bola fica morta quando soa o sinal do cronómetro para o final do quarto.

16 – 10 Exemplo:

O executante de reposição na zona de ataque, A1, passa a bola. A bola é então legalmente tocada por qualquer jogador na zona de ataque da equipa A na área de 3 pontos e entra no cesto.

Interpretação:

O cesto deverá contar 2 pontos porque a bola foi largada de uma reposição de bola em jogo. O toque é legal. O valor do cesto apenas pode ser de 3 pontos quando a bola é largada do campo, num lançamento ou num passe por detrás da linha de 3 pontos.

16 – 11 Enunciado

Numa situação de reposição de fora de campo ou de ressalto após o último lance livre, há sempre um período de tempo entre o momento em que o jogador dentro de campo toca a bola e até que a largue para efetuar um lançamento. Isto é particularmente importante para ser levado em consideração perto do final de um quarto ou prolongamento. Tem de existir um mínimo de tempo disponível para que um lançamento deste tipo seja válido antes do tempo expirar. Se o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos mostram 0.3 de segundo ou mais, é dever do(s) árbitro(s) determinar se o lançador largou a bola antes de ter soado o sinal sonoro do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos para o final de um quarto ou prolongamento. Se, contudo, o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos mostram 0.2 ou 0.1 de segundo, o único tipo de possível cesto válido obtido por um jogador é efetuando uma tapinha para o cesto ou afundando diretamente a bola, desde que as mãos do jogador já não estejam a tocar a bola quando o cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos mostrar 0.0.

16 – 12 Exemplo:

A equipa A tem direito a uma reposição de bola de fora de campo com:

- a) 0.3
- b) 0.2

de segundo no mostrador do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos.

Interpretação:

Os árbitros devem assegurar que os aparelhos de cronometragem mostram o tempo de jogo correto.

- a) Se durante um lançamento ao cesto o sinal sonoro do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos soa para o final do quarto ou prolongamento, é responsabilidade dos árbitros determinar se a bola foi lançada antes de ter soado o sinal sonoro do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos para o final do quarto ou prolongamento.
- b) O cesto só pode ser convertido se a bola, estando no ar proveniente da reposição de fora de campo, é batida para o cesto (tapinha) ou é afundada diretamente no cesto.

16 – 13 Exemplo:

No final de um quarto, A1 afunda diretamente a bola no cesto. A bola ainda está a tocar as mãos de A1 quando o cronómetro de jogo mostra 0.0.

Interpretação:

O cesto de A1 não conta. A bola estava a tocar as mãos de A1 quando soou o sinal do cronómetro de jogo para o final do quarto.

16 – 14 Enunciado

Um cesto de campo é convertido quando uma bola viva entra no cesto por cima e permanece ou passa por inteiro através do mesmo. Quando:

- a) A equipa que está a defender solicita um desconto de tempo a qualquer momento durante o jogo e é então convertido um cesto, ou
- b) O cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto ou prolongamento,
- o cronómetro de jogo deverá ser parado quando a bola tiver passado por inteiro através do cesto, como mostra a Figura 2.



Figura 2 – Um cesto é convertido

16 – 15 Exemplo:

Com 2:02 no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 obtém um cesto quando a bola passa através do mesmo. Com 2:00 no cronómetro de jogo, B1 está pronto para repor a bola em jogo pela linha final.

Interpretação: O cesto foi convertido com mais do que 2:00 no cronómetro de jogo. Portanto, o cronómetro de jogo não deverá ser parado.

Art. 17 Reposição da bola de fora de campo

17 – 1 Enunciado

Durante a reposição da bola de fora de campo os outros jogadores, que não o executante, não devem ter qualquer parte dos seus corpos sobre a linha limite.

Antes do jogador que efetua uma reposição de fora de campo largar a bola, é possível que o movimento de reposição provoque que as mãos desse jogador, com a bola, **se movimentem** por cima da linha limite que separa a área interior da área exterior do campo de jogo. Nestas situações, continua a ser responsabilidade do jogador defensor evitar interferir com a reposição, não promovendo contacto com a bola enquanto esta ainda se encontra nas mãos do jogador que efetua a reposição.

17 – 2 Exemplo:

No 3º quarto, é concedida reposição da bola de fora de campo à equipa A na sua zona de defesa. Enquanto segura a bola:

- a) A1, que repõe a bola em jogo, movimentam as mãos sobre a linha limite, estando a bola sobre a área interior do campo de jogo. B1 tira a bola das mãos de A1 ou bate-a para fora das mãos deste, sem qualquer contacto físico com A1.

- b) B1 movimentando as mãos sobre a linha limite na direção do executante da reposição da bola em jogo, A1, para impedir um passe para A2 dentro do campo.

Interpretação:

Em ambos os casos, B1 interferiu com a reposição da bola de fora de campo, atrasando assim o reinício do jogo. O árbitro assinala uma violação por atrasar o jogo. Adicionalmente deve ser dada uma advertência verbal a B1 e também comunicada ao treinador principal B. Este aviso é extensível a todos os jogadores da equipa B para o resto do jogo. Qualquer repetição de situação idêntica, por parte de qualquer jogador da equipa B, poderá ter uma falta técnica como resultado. A equipa A deverá repetir a reposição de bola em jogo. A equipa A deverá ter 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 3 Exemplo:

No 3º quarto, é concedida à equipa A uma reposição de bola em jogo na sua zona de ataque. O executante da reposição, A1, segura a bola quando B1 movimentando as mãos sobre a linha limite, com:

- a) 7 segundos,
b) 17 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

Interpretação:

É uma violação de B1 na reposição da bola em jogo. Adicionalmente, deverá ser efetuada uma advertência verbal a B1 e também comunicado ao treinador principal da equipa B. Esta advertência irá aplicar-se a todos os jogadores da equipa B para o resto do jogo. Qualquer repetição de ação similar por parte de qualquer jogador da equipa B pode resultar numa falta técnica. A reposição de bola da equipa A deverá ser repetida. A equipa A terá:

- a) 14 segundos,
b) 17 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 4 Enunciado

Quando cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento, o jogador da equipa que defende não pode movimentar qualquer parte do corpo sobre a linha limite para interferir com a reposição de bola.

17 – 5 Exemplo:

Com 54 segundos para jogar no 4º quarto, a equipa A tem direito a uma reposição de bola. Antes de entregar a bola ao jogador A1, que irá efetuar a reposição, o árbitro faz o sinal de aviso de “transposição ilegal de linha limite” para B1. Depois disso, B1 movimentando o corpo na direção de A1 sobre a linha limite antes da bola repostada ter passado para além da linha limite.

Interpretação:

B1 será sancionado com uma falta técnica.

17 – 6 Exemplo:

Com 51 segundos para jogar no 4º quarto, a equipa A tem direito a uma reposição de bola. Antes de entregar a bola ao jogador A1, que irá efetuar a reposição, o árbitro não faz o sinal de aviso de “transposição ilegal de linha limite” para B1. Depois disso, B1 movimentando o corpo na direção de A1 sobre a linha limite antes da bola repostada ter passado para além da linha limite.

Interpretação:

Como o árbitro não fez o sinal de aviso de “transposição ilegal de linha limite” para B1, antes de entregar a bola a A1, o árbitro deverá então apitar e efetuar agora o aviso a B1. Este aviso deverá ser também comunicado ao treinador principal da equipa B. O aviso irá aplicar-se a todos os elementos da equipa B para o resto do jogo. Qualquer repetição de ação similar por parte de qualquer jogador da equipa B, poderá resultar numa falta técnica. A reposição de bola em jogo deverá ser repetida e o árbitro deverá fazer o sinal de aviso de “transposição ilegal de linha limite”.

17 – 7 Enunciado

O jogador encarregue de efetuar uma reposição da bola de fora de campo, deverá passar a bola (não a entregar à mão) a um colega em campo.

17 – 8 Exemplo:

A1, que a repõe a bola em jogo de fora de campo, entrega a bola à mão a A2 que se encontra dentro de campo.

Interpretação:

A1 comete uma violação de reposição da bola de fora de campo. A bola tem que deixar as mãos de A1 na reposição da bola em jogo. A equipa B tem direito à reposição da bola de fora de campo, no local da reposição original.

17 – 9 Enunciado

Durante uma reposição da bola de fora de campo, outros jogadores não devem ter qualquer parte dos seus corpos sobre a linha limite antes da bola ser passada para dentro de campo.

17 – 10 Exemplo:

Depois de uma infração, A1 recebe a bola do árbitro para efetuar uma reposição de bola em jogo e:

- a) Coloca a bola no solo, após o que a bola é agarrada por A2.
- b) Entrega a bola à mão a A2 na área fora do campo.

Interpretação:

Em ambos os casos, A2 comete violação por movimentar o corpo sobre a linha limite antes de A1 ter passado a bola para além da linha limite.

17 – 11 Exemplo:

Após a equipa A ter convertido um cesto ou um último lance livre, é concedido um desconto de tempo à equipa B. Depois do desconto de tempo o árbitro entrega a bola a B1 para a reposição por detrás da linha final. Então, B1:

- a) Coloca a bola no solo, após o que a bola é agarrada por B2, que também se encontra por detrás da linha final.
- b) Entrega a bola à mão a B2, que também se encontra por detrás da linha final.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma jogada legal de B2. Depois de um cesto válido ou de um último lance livre convertido, a única restrição para a equipa B é a de que os seus jogadores devem passar a bola para o campo dentro de 5 segundos.

17 – 12 Enunciado

Se é concedido um desconto de tempo à equipa que tem direito à posse de bola na sua zona de defesa quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento, o treinador principal depois do desconto de tempo tem o direito de decidir se a bola deve ser resposta na linha de reposição da sua zona de ataque ou na sua zona de defesa.

Após um cesto válido ou um último lance livre convertido, o treinador principal, depois do desconto de tempo, deverá decidir se a reposição de bola deverá efetuar-se pela linha de reposição do lado da mesa ou do lado oposto.

Após uma falta, violação (incluindo bola fora de campo) ou situação de bola ao ar, a reposição de bola deverá efetuar-se pela linha de reposição do mesmo lado do campo (lado da mesa ou lado oposto) da reposição de bola original.

Após um desconto de tempo a seguir a uma falta antidesportiva ou a uma falta desqualificante ou a uma situação de luta, o jogo deverá reiniciar-se com uma reposição efetuada na linha de reposição da zona de ataque da equipa, **oposta à mesa dos oficiais**.

Depois do treinador principal ter **decidido, a decisão** é final e irreversível. Pedidos posteriores por parte de ambas as equipas para alterar o local da reposição da bola em jogo, após descontos de tempo adicionais na mesma fase de paragem de cronómetro, não levarão à mudança da decisão inicial.

17 – 13 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo a indicar 35 segundos para jogar no 4º quarto, A1 estava a driblar na zona de defesa quando um jogador da equipa B toca a bola para fora do campo, no prolongamento da linha de lance livre. Um desconto de tempo é concedido à equipa A.

Interpretação:

O mais tardar após o desconto de tempo, o árbitro principal deverá perguntar ao treinador principal da equipa A qual a sua decisão sobre o local em que será efetuada a reposição de bola. O treinador principal da equipa A deverá dizer em voz alta, “zona de ataque” ou “zona de defesa” (“frontcourt” ou “backcourt”, em jogos internacionais) e ao mesmo tempo indicando com o braço o local (ataque ou defesa) onde deverá ser efetuada a reposição de bola. A decisão do treinador principal da equipa A é final e irreversível. O árbitro principal deverá informar o treinador principal da equipa B sobre qual a decisão do treinador principal da equipa A.

O jogo deverá reiniciar-se com uma reposição da bola de fora de campo para a equipa A, mas apenas quando as posições dos jogadores em campo de ambas as equipas claramente revelam o seu conhecimento de onde o jogo irá recomeçar.

17 – 14 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo a indicar 44 segundos para jogar no 4º quarto e com 17 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de defesa quando um jogador da equipa B toca a bola para fora do campo **na zona defesa da equipa A, na linha de reposição no lado da mesa ou no lado oposto**. É então concedido um desconto de tempo:

- a) À equipa B.
- b) À equipa A.
- c) Em primeiro lugar à equipa B e outro imediatamente a seguir à equipa A (ou vice-versa).

Interpretação:

- a) O jogo reinicia-se com uma reposição da bola de fora de campo, pela equipa A, **na linha de reposição na sua zona de defesa, onde a bola foi fora de campo**. A equipa A terá 17 segundos para jogar no aparelho de 14/24 segundos.

- b) e c) Se o treinador principal da equipa A decide que a reposição de bola tenha lugar na zona de ataque, o jogo reinicia-se com uma reposição da bola de fora de campo, pela equipa A, na sua zona de ataque, na linha de reposição **no lado da mesa ou no lado oposto, para corresponder ao lado onde a bola foi fora de campo**. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se pela zona de defesa, a equipa A terá 17 segundos para jogar no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 15 Exemplo:

Com 57 segundos para jogar no 4º quarto, A1 executa 2 lances livres. Durante o 2º lance livre, A1 pisa a linha de lance livre e é assinalada uma violação. É concedido um desconto de tempo à equipa B.

Interpretação:

Após o desconto de tempo, se o treinador principal B decide recomeçar o jogo com reposição de bola:

- a) **Na zona de ataque, a reposição deverá ser efetuada pela linha de reposição no lado oposto.** A equipa B terá 14 segundos para jogar no aparelho de 14/24 segundos.
- b) Na sua zona de defesa, **a reposição deverá ser efetuada pelo prolongamento da linha de lance livre no lado oposto.** A equipa B terá 24 segundos para jogar no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 16 Exemplo:

Quando o cronómetro de jogo indica 26 segundos para jogar no 4º quarto, A1 dribla há 6 segundos na zona de defesa, quando:

- a) B1 toca a bola para fora do campo,
b) É assinalada a B1 a 3ª falta da equipa B nesse quarto.

É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

Após o desconto de tempo:

Em ambos os casos, se o treinador principal da equipa A decide que a reposição da bola em jogo seja efetuada na linha de reposição da zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se a reposição da bola em jogo é efetuada na zona de defesa, a equipa A terá:

- a) 18 segundos,
b) 24 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 17 Exemplo:

Quando o cronómetro de jogo indica 1:24 para jogar no 4º quarto, A1 dribla na zona de ataque quando B1 toca a bola para a zona de defesa da equipa A, onde qualquer jogador da equipa A inicia um novo drible. Então, B2 toca agora a bola para fora de campo **no lado da mesa**, na zona de defesa da equipa A, com:

- a) 6 segundos,
b) 17 segundos

no aparelho dos 14/24 segundos. É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

Após o desconto de tempo:

Se o treinador principal da equipa A decide por uma reposição de bola pela linha de reposição na zona de ataque, **deverá ser efetuada no lado da mesa**. A equipa A terá:

- a) 6 segundos,
- b) 14 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

Se pela zona de defesa, deverá ser efetuada no local original onde a bola foi fora de campo. A equipa A terá:

- a) 6 segundos,
- b) 17 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 18 Exemplo:

Quando o cronómetro de jogo indica 48 segundos para jogar no 4º quarto, A1 dribla na zona de ataque quando B1 toca a bola para a zona de defesa da equipa A, onde A2 inicia um novo drible. B2 comete agora falta sobre A2, próximo do lado da mesa. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto, com:

- a) 6 segundos,
- b) 17 segundos

no aparelho dos 14/24 segundos. É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

Em ambos os casos, se depois do desconto de tempo o treinador principal da equipa A decide por reposição da bola em jogo na linha de reposição da zona de ataque, deverá ser efetuada no lado da mesa. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na zona de defesa, a equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 19 Exemplo:

Com 1:32 minutos para jogar no 4º quarto, a equipa A detém a posse de bola há 5 segundos quando A1 e B1 são desqualificados por se agredirem mutuamente na zona de defesa da equipa A. É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

As penalidades das faltas desqualificantes cancelam-se entre si. O jogo deverá reiniciar-se com a reposição de bola fora de campo para a equipa A, na sua zona de defesa. Contudo, se após o desconto de tempo o treinador principal da equipa A decide por reposição de bola em jogo na linha de reposição da zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos de ataque no aparelho de 14/24 segundos. Se na sua zona de defesa, a equipa A terá 19 segundos de ataque no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 20 Exemplo:

Com 1:29 minutos para jogar no 4º quarto e com 19 segundos no aparelho de 14/24 segundos, a equipa A detém a posse de bola na sua zona de ataque, quando A6 e B6 são desqualificados por entrar no campo numa situação de luta. É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

As penalidades das faltas desqualificantes cancelam-se entre si. Após o desconto de tempo, o jogo deverá reiniciar-se com reposição de bola para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a situação de luta começou. A equipa A terá 19 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 21 Exemplo:

Com 1:18 minutos para jogar no 4º quarto, é concedida à equipa A uma reposição de bola na sua zona de defesa. É concedido um desconto de tempo à equipa A. Depois do desconto de tempo, o treinador principal da equipa A decide que a reposição de bola deve ser efetuada na zona de ataque. Antes da execução da reposição da bola em jogo, o treinador principal da equipa B solicita um desconto de tempo.

Interpretação:

A decisão inicial do treinador principal da equipa A da reposição de bola em jogo ser efetuada na zona de ataque é final e irreversível e não pode ser alterada mais tarde na mesma fase de paragem de cronómetro. Isto é igualmente válido se o treinador principal da equipa A solicita um 2º desconto de tempo a seguir ao 1º.

17 – 22 Enunciado

No início de todos os quartos, exceto o 1º quarto, e no início de cada prolongamento, a reposição de bola fora de campo deve ser efetuada no prolongamento da linha central oposto à mesa dos oficiais. O executante da reposição deverá ter um pé de cada lado da linha central. Se o executante comete uma violação na reposição da bola em jogo, a bola deve ser concedida aos adversários para reposição de bola fora de campo no prolongamento da linha central.

Contudo, se ocorreu uma infração dentro de campo diretamente sobre a linha central, a reposição de bola fora de campo deve ser efetuada na zona de ataque, no local mais próximo da linha central.

17 – 23 Exemplo:

No início de um quarto o executante da reposição de bola em jogo, A1, comete uma violação no prolongamento da linha central.

Interpretação:

A bola deve ser concedida à equipa B para reposição no local da reposição original, com 10.00 no cronómetro de jogo e 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. O jogador encarregue da reposição pode passar a bola para qualquer local do campo. A direção da seta de posse alternada deve ser invertida a favor da equipa B.

17 – 24 Exemplo:

No início de um quarto o executante da reposição de bola em jogo, A1, no prolongamento da linha central, passa a bola a A2, que a toca antes da bola sair fora de campo na:

- a) Zona de ataque da equipa A.
- b) Zona de defesa da equipa A.

Interpretação:

A bola deve ser concedida à equipa B para reposição no local mais próximo de onde saiu fora de campo, na sua:

- a) Zona de defesa com 24 segundos,
 - b) Zona de ataque com 14 segundos
- no aparelho de 14/24 segundos.

A reposição de bola da equipa A termina quando A2 tocou a bola. A direção da seta de posse alternada deve ser invertida a favor da equipa B.

17 – 25 Exemplo:

As seguintes infrações podem ocorrer na linha central dentro de campo:

- a) A1 faz com que a bola saia fora de campo.
- b) É assinalada a A1 uma falta de equipa com posse de bola.
- c) A1 comete uma violação de “passos”.

Interpretação:

Em todos os casos, o jogo deve reiniciar-se com reposição de bola para a equipa B na sua zona de ataque, no local mais próximo da linha central. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 26 Enunciado

A reposição de bola em jogo resultante de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante deve ser sempre efetuada pela linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa.

17 – 27 Exemplo:

É assinalada a A1 uma falta antidesportiva sobre B1 durante o intervalo de jogo entre o 1º e o 2º quarto.

Interpretação:

B1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto, antes do início do 2º quarto. O jogo deve reiniciar-se com uma reposição de bola na linha de reposição de bola da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. A direção da seta permanece inalterada.

17 – 28 Enunciado

Podem ocorrer as seguintes situações durante uma reposição de bola de fora de campo:

- a) A bola é passada por cima do cesto e um jogador de qualquer das equipas toca a bola passando a mão por dentro do cesto, por baixo. É uma violação por intervenção ilegal sobre a bola.
- b) A bola fica presa entre o aro e a tabela. É uma situação de bola ao ar.

17 – 29 Exemplo:

Numa reposição de bola de fora de campo, A1 passa a bola por cima do cesto e um jogador de qualquer das equipas toca a bola, passando a mão por dentro do cesto, por baixo.

Interpretação:

É uma violação por intervenção ilegal sobre a bola. O jogo reinicia-se com uma reposição de bola, pela equipa adversária, no prolongamento da linha de lance livre. Se uma equipa defensora comete a violação, não podem ser averbados pontos à equipa atacante, uma vez que a bola foi lançada de fora do campo.

17 – 30 Exemplo:

O executante da reposição, A1, passa a bola em direção ao cesto da equipa B e a bola fica presa entre o aro e a tabela.

Interpretação:

É uma situação de bola ao ar. O jogo reinicia-se de acordo com o procedimento de posse de bola alternada:

- Se a equipa A tem direito à reposição, o jogo deve reiniciar-se com uma reposição de bola pela equipa A por detrás da linha final na sua zona de ataque, o mais perto mas não diretamente por detrás da tabela. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- Se a equipa B tem direito à reposição, o jogo deve reiniciar-se com uma reposição de bola pela equipa B por detrás da linha final na sua zona de defesa, o mais perto mas não diretamente por detrás da tabela. A equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
-

17 – 31 Enunciado

Após a bola ter sido posta à disposição do jogador para a reposição de fora de campo, esse jogador não pode fazer ressaltar a bola para dentro de campo e tocá-la outra vez, antes que a bola toque ou seja tocada por um outro jogador dentro de campo.

17 – 32 Exemplo:

O executante de reposição de bola em jogo, A1, faz ressaltar a bola no solo de modo que a mesma toca a área:

- a) Dentro de campo,
- b) Fora de campo

e depois A1 agarra-a de novo.

Interpretação:

- a) Violação de A1 na reposição. Depois da bola sair das mãos de A1 e ter tocado o solo dentro de campo, A1 não pode tocar a bola antes de a mesma ter tocado ou ter sido tocada por outro jogador dentro do campo.
- b) Se A1 não se moveu mais do que um total de 1 metro entre fazer ressaltar a bola e agarrá-la de novo, a ação de A1 é legal. A restrição de 5 segundos para largar a bola continua.

17 – 33 Enunciado

O jogador que executa uma reposição de bola fora de campo não pode provocar que a bola toque a área fora do campo depois de a ter largado na reposição.

17 – 34 Exemplo:

O executante da reposição, A1, passa a bola da:

- a) Zona de ataque,
- b) Zona de defesa

para A2 dentro de campo. A bola sai de campo sem que toque qualquer jogador dentro do mesmo.

Interpretação:

Violação de A1 na reposição. O jogo recomeça com reposição de bola para a equipa B, no local da reposição original, se na:

- a) Zona de defesa com 24 segundos,
- b) Zona de ataque com 14 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 35 Exemplo:

O executante da reposição, A1, passa a bola a A2. A2 agarra a bola com um dos pés a tocar a linha limite.

Interpretação:

Violação de A2 por bola fora. O jogo recomeça com reposição de bola para a equipa B, no local mais próximo de onde A2 tocou a linha limite.

17 – 36 Exemplo:

A1 repõe a bola em jogo de fora de campo por detrás da linha lateral:

- a) Na zona de defesa, próximo da linha central, tem direito a passar a bola para qualquer local do campo.

- b) Na zona de ataque, próximo da linha central, tem direito a passar a bola apenas para um colega de equipa na zona de ataque.
- c) No prolongamento da linha central no início de um quarto ou de cada prolongamento, tem direito a passar a bola para qualquer local do campo de jogo.

Com a bola nas mãos, A1 dá 1 passo normal lateral, mas alterando a sua posição em relação à zona de ataque ou de defesa.

Interpretação:

Em todos os casos, é uma jogada legal de A1. A1 mantém a posição inicial de reposição com o direito a passar a bola quer para a zona de ataque quer para a zona de defesa, de acordo com o estatuto inicial.

17 – 37 Enunciado

Após um cesto ou último lance livre convertido, o jogador que executa a reposição por detrás da linha final pode mover-se lateralmente e/ou para trás e a bola pode ser passada entre colegas de equipa por detrás da linha final, mas o tempo de reposição não deverá exceder 5 segundos. Isto é também válido depois de um desconto de tempo concedido a qualquer das equipas ou quando durante a reposição da bola em jogo é assinalada à equipa defensora uma violação por interferir na reposição e, conseqüentemente, esta deverá ser repetida.

17 – 38 Exemplo:

Após um cesto ou último lance livre convertido por um adversário no 2º quarto, A1 tem a bola nas mãos para reposição por detrás da linha final.

- a) B2 movimenta as mãos sobre a linha limite antes da bola ser repostada para dentro de campo.
- b) A1 passa a bola para A2 que também está por detrás da linha final. B2 movimenta as mãos sobre a linha limite e toca a bola nesse passe.

Interpretação:

B2 deve ser advertido por atrasar o jogo. A advertência a B2 deve também ser comunicada ao treinador principal da equipa B e aplica-se a todos os membros da equipa B para o resto do jogo. Qualquer repetição de uma ação similar pode resultar numa falta técnica. Qualquer jogador da equipa A mantém o direito de se movimentar ao longo da linha final antes de largar a bola ou de a passar a um colega de equipa.

17 – 39 Exemplo:

Após um cesto obtido por um adversário no 2º quarto, A1 tem a bola nas mãos para reposição por detrás da linha final. Depois da bola ser repostada para dentro de campo, B2 joga a bola com o pé perto da linha final.

Interpretação:

Violação de B2 por jogar a bola com o pé. O jogo deverá reiniciar-se com reposição da bola em jogo para a equipa A por detrás da linha final, exceto diretamente por detrás da tabela. Como a violação de B2 por jogar a bola com o pé ocorreu depois da reposição, o executante da reposição para a equipa A não terá o direito de se movimentar ao longo da linha final do local determinado para a reposição, antes de largar a bola para dentro de campo.

17 – 40 Exemplo:

Após um cesto obtido por um adversário, A1 tem a bola nas mãos para reposição por detrás da linha final. A2 salta de fora de campo atrás da linha final e, estando ainda no ar, agarra a bola que foi repostada por A1. Depois disso:

- a) A2 passa de novo a bola a A1 que ainda se encontra fora de campo atrás da linha final.

- b) A2 passa a bola a A3 que se encontra dentro do campo.
- c) A2 regressa ao solo fora de campo atrás da sua linha final.
- d) A2 regressa ao solo dentro do campo.
- e) A2 regressa ao solo dentro do campo e passa de novo a bola a A1 que ainda se encontra fora de campo atrás da sua linha final.

Interpretação:

- a), b) e c) É uma jogada legal da equipa A.
- d) e e) É uma violação na reposição por A2.

17 – 41 Enunciado

A seguir ao lance livre resultante de uma falta técnica, o jogo deverá reiniciar-se com reposição de bola no local mais próximo de onde a bola se encontrava no momento em que a falta técnica ocorreu, a menos que haja uma situação de bola ao ar ou antes do início do 1º quarto.

Se uma falta técnica é assinalada à equipa defensora e a reposição de bola é efetuada na sua zona de defesa, a equipa atacante terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado da seguinte forma:

- Se estão indicados 14 ou mais segundos, o aparelho de 14/24 segundos continuará com a contagem existente.
- Se estão indicados 13 ou menos segundos, o aparelho de 14/24 segundos será repostado em 14 segundos.

Se uma falta técnica é assinalada à equipa atacante, essa equipa terá a contagem que estava no aparelho de 14/24 segundos, independentemente de a reposição de bola em jogo ser efetuada na sua zona de defesa ou na sua zona de ataque.

Se um desconto de tempo e uma falta técnica acontecem numa mesma fase de paragem de cronómetro, o desconto de tempo deve ser concedido primeiro, seguido da penalidade da falta técnica.

Após lance(s) livre(s) resultantes de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante, o jogo deverá recomeçar com reposição de bola na linha de reposição da zona de ataque da equipa. A equipa terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 42 Exemplo:

A2 dribla na:

- a) Zona de defesa,
- b) Zona de ataque

quando é assinalada falta técnica a A1.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa B executa 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. Em ambos os casos, o jogo recomeçará com reposição de bola em jogo para a equipa A no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica ocorreu. A equipa A terá a contagem remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 43 Exemplo:

A2 dribla na:

- a) Zona de defesa,
- b) Zona de ataque

quando é assinalada falta técnica a B1.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa A executa 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo recomeçará com reposição de bola em jogo para a equipa A no local mais próximo donde o jogo foi interrompido para a falta técnica, na sua:

- a) Zona de defesa, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- b) Zona de ataque, com a contagem que estava se estão indicados 14 ou mais segundos no aparelho de 14/24 segundos ou com 14 segundos se estão indicados 13 ou menos segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 44 Exemplo:

Com 1:47 para jogar no 4º quarto, A1 dribla na zona de ataque e é-lhe assinalada uma falta técnica. É então concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

Depois do desconto de tempo, qualquer jogador da equipa B executa 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo recomeçará com reposição de bola em jogo para a equipa A no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica ocorreu. A equipa A terá a contagem remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 45 Enunciado

Quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento, se é assinalada uma falta técnica à equipa atacante e é concedido um desconto de tempo a essa equipa, a equipa atacante terá a contagem que estava no aparelho de 14/24 segundos, caso a reposição de bola em jogo seja efetuada na sua zona de defesa. Se na linha de reposição da sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deve ser repostado da seguinte forma:

- Se estão indicados 14 ou mais segundos, o aparelho de 14/24 segundos será repostado em 14 segundos.
- Se estão indicados 13 ou menos segundos, continuará a contagem existente no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 46 Exemplo:

Com 1:45 para jogar no 4º quarto, A1 dribla na zona de defesa e é-lhe assinalada uma falta técnica. É então concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

O mais tardar depois do desconto de tempo, o treinador principal da equipa A informa o árbitro principal do local de reposição da bola em jogo (ataque ou defesa). Após o final do desconto de tempo qualquer jogador da equipa B executa 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo será reiniciado com reposição de bola fora de campo pela equipa A, de acordo com a decisão do treinador principal da equipa A.

Se o treinador principal da equipa A decide pela reposição de bola na linha de reposição na zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos de ataque se estão indicados 14 ou mais segundos no aparelho de 14/24 segundos ou o tempo restante se estão indicados 13 ou menos segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se pela zona de defesa, a equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 47 Exemplo:

Com 1:43 para jogar no 4º quarto, A1 dribla na zona de defesa e é-lhe assinalada falta técnica. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

O mais tardar depois do desconto de tempo, o treinador principal da equipa A informa o árbitro principal do local de reposição da bola em jogo (ataque ou defesa). O jogo será reiniciado com reposição de bola fora de campo pela equipa A, de acordo com a decisão do treinador principal da equipa A.

Se o treinador principal da equipa A decide pela reposição de bola na linha de reposição na zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos de ataque se estão indicados 14 ou mais segundos no aparelho de 14/24 segundos ou o tempo restante se estão indicados 13 ou menos segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se pela zona de defesa, a equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 48 Exemplo:

Com 1:41 para jogar no 4º quarto, A1 dribla na zona de defesa quando B1 toca a bola para fora de campo. É então concedido um desconto de tempo à equipa A. Imediatamente após, é assinalada uma falta técnica a A1.

Interpretação:

O mais tardar depois do desconto de tempo, o treinador principal da equipa A informa o árbitro principal do local de reposição da bola em jogo (ataque ou defesa). Qualquer jogador da equipa B executa 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo será reiniciado com reposição de bola fora de campo pela equipa A, de acordo com a decisão do treinador principal da equipa A.

Se o treinador principal da equipa A decide pela reposição de bola na linha de reposição na zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos de ataque se estão indicados 14 ou mais segundos no aparelho de 14/24 segundos ou o tempo restante se estão indicados 13 ou menos segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se pela zona de defesa, a equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 49 Exemplo:

Com 58 segundos para jogar no 4º quarto, na zona de defesa da equipa A:

- a) B1 joga deliberadamente a bola com o pé,
- b) B1 comete falta sobre A1. É a 3ª falta da equipa B no quarto,
- c) B1 toca a bola para fora de campo

com 19 segundos no aparelho de 14/24 segundos. É concedido desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

O treinador principal da equipa A deve decidir se a reposição deve ser efetuada pela linha de reposição na zona de ataque ou pela zona de defesa.

Em todos os casos, se a reposição é na sua zona de ataque a equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

- a) e b) Se na sua zona de defesa, a equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

c) Se na sua zona de defesa, a equipa A terá 19 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 50 Enunciado

Sempre que a bola entra no cesto, mas o cesto ou o último lance livre não é válido, o jogo deverá recomeçar com reposição de bola em jogo pelo prolongamento da linha de lance livre.

17 – 51 Exemplo:

A1, em ato de lançamento, comete violação por movimento ilegal de pés (“passos”) e então a bola entra no cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 não conta. Deverá ser concedida à equipa B uma reposição de bola em jogo pelo prolongamento da linha de lance livre na sua zona de defesa. A equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

17 – 52 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. Enquanto a bola está no seu percurso descendente, A2 toca a bola e esta entra no cesto.

Interpretação:

O cesto de A1 não conta. Deverá ser concedida à equipa B uma reposição de bola em jogo pelo prolongamento da linha de lance livre na sua zona de defesa. A equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 18/19 Desconto de tempo/Substituição

18/19 – 1 Enunciado

Não pode ser concedido um desconto de tempo antes de se ter iniciado o tempo de jogo de um quarto ou prolongamento após ter terminado o tempo de jogo de um quarto ou prolongamento.

Não pode ser concedida uma substituição antes de se ter iniciado o tempo de jogo do 1º quarto ou após ter terminado o tempo do jogo. Podem ser concedidas substituições durante intervalos de jogo entre quartos e prolongamentos.

18/19 – 2 Exemplo:

Após a bola ter saído das mãos do árbitro principal na bola ao ar inicial, mas antes de a bola ser legalmente tocada, o saltador A2 comete uma violação. É concedida à equipa B reposição da bola de fora de campo. Neste momento, qualquer uma das equipas solicita um desconto de tempo ou uma substituição.

Interpretação:

Apesar de o jogo já se ter iniciado, o desconto de tempo ou a substituição não podem ser concedidos, porque o cronómetro de jogo ainda não foi posto a funcionar.

18/19 – 3 Enunciado

Se o sinal sonoro do aparelho de 14/24 segundos soa quando a bola está no ar durante um lançamento ao cesto, não há violação e o cronómetro de jogo não para. Se o lançamento é convertido, é então, em

determinadas condições, uma oportunidade de desconto de tempo e de substituição para ambas as equipas.

18/19 – 4 Exemplo:

Durante um lançamento ao cesto, a bola está no ar quando soa o sinal do aparelho dos 14/24 segundos. A bola entra no cesto. Qualquer uma ou ambas as equipas solicitam:

- a) Um desconto de tempo.
- b) Uma substituição.

Interpretação:

- a) Trata-se de uma oportunidade de desconto de tempo apenas para a equipa que sofreu o cesto.
Se é concedido um desconto de tempo à equipa que sofreu o cesto, também pode ser concedido um desconto de tempo à equipa adversária e serem concedidas substituições para ambas as equipas, se o solicitarem.
- b) Trata-se de uma oportunidade de substituição apenas para a equipa que sofreu o cesto e só quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento.
Se é concedida substituição à equipa que sofreu o cesto, também pode ser concedida substituição à equipa adversária e concedidos descontos de tempo a ambas as equipas, se o solicitarem.

18/19 – 5 Enunciado

Os artigos 18 e 19 clarificam quando começa e termina uma oportunidade de desconto de tempo e substituição. Se o pedido de desconto de tempo ou de substituição (para qualquer jogador, incluindo o executante de lance livre) é efetuado após a bola estar à disposição do executante do 1º lance livre, o desconto de tempo ou a substituição só poderá ser concedido para as duas equipas se:

- a) O último lance livre é convertido, ou
- b) O último lance livre é seguido por uma reposição da bola de fora de campo, ou
- c) Por qualquer razão válida, a bola está morta após o último lance livre.

Depois da bola estar à disposição do executante do 1º lance livre de uma série de 2 ou 3 consecutivos de uma mesma penalidade de falta, não pode ser concedido desconto de tempo ou substituição até a bola ficar morta depois do último lance livre.

Quando ocorre uma falta técnica entre esses lances livres, o lance livre sem alinhamento para ressalto deverá ser executado de imediato. Não pode ser concedido desconto de tempo ou substituição para qualquer das equipas antes ou depois desse lance livre, a menos que o substituto seja o jogador que vá executar o lance livre de penalidade da falta técnica. Neste caso, os adversários poderão também substituir 1 jogador, se o desejarem.

18/19 – 6 Exemplo:

São concedidos 2 lances livres a A1. Qualquer uma das equipas solicita um desconto de tempo ou substituição:

- a) Antes de a bola ser posta à disposição do executante dos lances livres, A1.
- b) Após a execução do 1º lance livre;
- c) Após o 2º lance livre convertido, mas antes de a bola estar à disposição de qualquer executante da reposição de bola em jogo de fora de campo da equipa B.
- d) Após o 2º lance livre convertido e depois de a bola estar à disposição de qualquer executante da reposição de bola em jogo de fora de campo da equipa B.

Interpretação:

- a) O desconto de tempo ou substituição deverá ser concedido imediatamente, antes da execução do 1º lance livre.
- b) O desconto de tempo ou substituição não deverá ser concedido após o 1º lance livre, mesmo que convertido.
- c) O desconto de tempo ou substituição deverá ser imediatamente concedido, antes da reposição da bola de fora de campo.
- d) O desconto de tempo ou substituição não deverá ser concedido.

18/19 – 7 Exemplo:

São concedidos 2 lances livres a A1. Após a execução do 1º lance livre, é solicitado um desconto de tempo ou uma substituição por qualquer uma das equipas. Durante a execução do último lance livre:

- a) A bola ressalta no aro e o jogo prossegue.
- b) O lance livre é convertido.
- c) A bola não toca o aro.
- d) A1 pisa a linha de lance livre enquanto o executa o lance livre e a violação é assinalada.
- e) B1 pisa a área restritiva antes da bola deixar as mãos de A1. A violação de B1 é assinalada e o lance livre de A1 não é convertido.

Interpretação:

- a) O desconto de tempo ou substituição não deverá ser concedido.
- b), c) e d) O desconto de tempo ou substituição deverá ser concedido imediatamente.
- e) A1 deverá executar um lance livre de repetição e, se convertido, o desconto de tempo ou substituição deverá ser concedido imediatamente.

18/19 – 8 Exemplo:

Uma oportunidade de substituição tinha precisamente acabado, quando o substituto A6 corre para a mesa dos oficiais e, em voz alta, solicita uma substituição. O cronometrista reage e, erradamente, faz soar o sinal. O árbitro faz soar o apito e interrompe o jogo.

Interpretação:

A bola fica morta e o cronómetro de jogo permanece parado, o que normalmente seria uma oportunidade de substituição. No entanto, porque a solicitação de A6 foi efetuada demasiado tarde, a substituição não será concedida. O jogo deverá reiniciar-se imediatamente.

18/19 – 9 Exemplo:

Ocorre uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola durante o jogo. Foi solicitado um desconto de tempo por qualquer um dos treinadores ou solicitada uma substituição por um substituto de qualquer das equipas.

Interpretação:

A violação determina a paragem do cronómetro de jogo e a bola fica morta. Os descontos de tempo ou as substituições devem ser permitidos.

18/19 – 10 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1, numa tentativa para lançamento de 2 pontos não convertido. Após A1 efetuar o 1º dos 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica. Qualquer uma das equipas solicita agora um desconto de tempo ou substituição.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. Se um substituto da equipa B se tornou jogador para executar esse lance livre, a equipa A terá também direito a substituir 1 jogador, se o desejar. Se o lance livre é executado por um substituto da equipa B, que se tornou jogador e se a equipa A também substituiu 1 jogador, eles não poderão ser substituídos senão depois que termine a próxima fase de andamento de cronómetro. Depois do jogador da equipa B ter executado o lance livre da falta técnica de A2, A1 executará o 2º lance livre. O jogo recomeçará como após qualquer último lance livre. Se convertido e se pedido, o desconto de tempo ou substituição posterior será concedido a ambas as equipas.

18/19 – 11 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1, numa tentativa para lançamento de 2 pontos não convertido. Após A1 efetuar o 1º dos seus 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. Qualquer uma das equipas solicita agora um desconto de tempo ou substituição.

Interpretação:

Neste momento, não deverá se concedido qualquer desconto de tempo ou substituição. A1 executará o 2º lance livre. O jogo recomeçará como após qualquer último lance livre. Se convertido e se pedido, o desconto de tempo ou substituição será concedido a ambas as equipas.

18/19 – 12 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1, numa tentativa para lançamento de 2 pontos não convertido. Após A1 efetuar o 1º dos seus 2 lances livres, A2 é sancionado com uma falta técnica, que é a sua 5ª falta. Qualquer uma das equipas solicita agora um desconto de tempo ou substituição.

Interpretação:

A2 deverá ser substituído imediatamente. Qualquer jogador da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. Se um substituto da equipa B se tornou jogador para executar esse lance livre a equipa A terá também direito a substituir 1 jogador, se o desejar. Se o lance livre é executado por um substituto da equipa B, que se tornou jogador e se a equipa A também substituiu 1 jogador, eles não poderão ser substituídos senão depois que termine a próxima fase de andamento de cronómetro. Depois do jogador da equipa B ter executado o lance livre da falta técnica de A2, A1 executará o 2º lance livre. O jogo recomeçará como após qualquer último lance livre. Se convertido e se pedido, o desconto de tempo ou substituição será concedido a ambas as equipas.

18/19 – 13 Exemplo:

É assinalada uma falta técnica ao driblador A1. B6 solicita uma substituição para executar o lance livre.

Interpretação:

Esta é uma oportunidade de substituição para ambas as equipas. Após tornar-se jogador, B6 pode executar 1 lance livre sem alinhamento para ressalto, mas B6 não pode ser substituído até que termine a próxima fase de andamento do cronómetro.

18/19 –14 Enunciado

Um substituto que se tenha tornado jogador só poderá ser substituído depois de terminar o período seguinte de funcionamento do cronómetro de jogo.

18/19 – 15 Exemplo:

B1 é substituído por B6. Antes do cronómetro de jogo ser posto em funcionamento, é assinalada falta técnica a B6. Esta é:

- a) A 3ª,
- b) A 5ª

falta de B6.

Interpretação:

Em:

- a) B6 não pode ser substituído até terminar o período seguinte de funcionamento do cronómetro de jogo.
- b) B6 pode ser substituído.

18/19 –16 Enunciado

Se a seguir a uma solicitação de desconto de tempo, é assinalada uma falta a qualquer das equipas, o desconto de tempo não deve começar até que o árbitro complete a sua comunicação relativa a essa falta com a mesa dos oficiais. No caso de 5ª falta de um jogador, esta comunicação incluirá o necessário procedimento de substituição. Depois de toda a comunicação ter sido completada, o período de desconto de tempo deverá iniciar-se quando um árbitro fizer soar o apito e efetuar o sinal de desconto de tempo.

18/19 – 17 Exemplo:

Durante o jogo, o treinador principal da equipa A solicita um desconto de tempo após o que:

- a) É averbada a B1 uma 5ª falta.
- b) É averbada uma falta a um jogador de qualquer uma das equipas.

Interpretação:

Em a), o período de desconto de tempo não tem início enquanto não for concluída a comunicação relativa à falta para a mesa dos oficiais e um substituto de B1 não tenha passado a jogador.

Em ambos os casos, é permitido aos jogadores que se dirijam para os seus bancos, ainda que o período de desconto de tempo não se tenha formalmente iniciado.

18/19 – 18 Enunciado

Cada desconto de tempo deverá ter a duração de 1 minuto. As equipas devem regressar prontamente ao campo após o árbitro fazer soar o seu apito, chamando as equipas para o campo de jogo. Se uma equipa prolonga o desconto de tempo para além do 1 minuto regulamentar, obtém uma vantagem ao prolongar o desconto de tempo e provocar um atraso no jogo. O árbitro deve advertir o treinador principal dessa equipa. Se esse treinador principal não reage à advertência, deve ser averbado um desconto de tempo adicional à equipa infratora. Se a equipa não tem mais descontos de tempo, pode ser averbada ao treinador principal uma falta técnica, registada no boletim de jogo como 'B1'. Se uma equipa não regressa prontamente ao campo depois do intervalo de meio-tempo, deverá ser averbado um desconto de tempo a essa equipa. Tal desconto de tempo aplicado não deverá durar 1 minuto. O jogo deverá reiniciar-se de imediato.

18/19 – 19 Exemplo:

O desconto de tempo termina e o árbitro solicita à equipa A que regresse ao campo. O treinador principal da equipa A continua a dar instruções à equipa que permanece na zona de banco de equipa. O árbitro torna a solicitar à equipa A que regresse ao campo e:

- a) A equipa A regressa finalmente ao campo.
- b) A equipa A permanece na área de banco de equipa.

Interpretação:

- a) Depois da equipa A começar a regressar ao campo, o árbitro deverá advertir o treinador principal da equipa A que se o mesmo comportamento se repetir, será averbado à equipa A um desconto de tempo adicional.
- b) Um desconto de tempo, sem aviso, deverá ser averbado à equipa A. Este desconto de tempo terá a duração de 1 minuto. Se a equipa A já não dispuser de mais descontos de tempo, deverá ser averbada uma falta técnica ao treinador principal da equipa A por retardar o jogo, registada como 'B₁'.

18/19 – 20 Exemplo:

Depois do final do intervalo de meio-tempo, a equipa A está ainda no balneário e, por esse facto, o início do 3º quarto irá sofrer atraso.

Interpretação:

Depois da equipa A finalmente entrar em campo, deverá ser averbado um desconto de tempo à equipa A, sem aviso. Este desconto de tempo não terá a duração de 1 minuto. O jogo deverá recomeçar de imediato.

18/19 – 21 Enunciado

Se não foi concedido a uma equipa um desconto de tempo na 2ª parte antes do cronómetro de jogo indicar 2:00 no 4º quarto, o marcador deve “trancar” com 2 linhas horizontais paralelas no boletim, o respetivo 1º quadrado da 2ª parte da referida equipa. O marcador eletrónico deve mostrar o 1º desconto de tempo como utilizado.

18/19 – 22 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo a indicar 2:00 no 4º quarto ambas as equipas não solicitaram qualquer desconto de tempo na 2ª parte.

Interpretação:

O marcador deve “trancar” no boletim de jogo com 2 linhas horizontais o respetivo 1º quadrado da 2ª parte de ambas as equipas. O marcador eletrónico deve mostrar o 1º desconto de tempo como utilizado.

18/19 – 23 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo a indicar 2:09 no 4º quarto, o treinador principal da equipa A solicita o 1º desconto de tempo na 2ª parte, estando o jogo a decorrer. Com o cronómetro de jogo a indicar 1:58, a bola sai do campo e o cronómetro de jogo é parado. É concedido um desconto de tempo à equipa A.

Interpretação:

O marcador deve “trancar” no boletim de jogo com 2 linhas horizontais o respetivo 1º quadrado da 2ª parte da equipa A, uma vez que o desconto de tempo não foi concedido antes do cronómetro indicar 2:00 no 4º quarto. O desconto de tempo concedido aos 1:58 deve ser registado no boletim no 2º quadrado e a equipa A já só terá mais 1 desconto de tempo. Após o desconto de tempo o marcador eletrónico deve mostrar 2 descontos de tempo utilizados.

18/19 – 24 Enunciado

Sempre que um desconto de tempo seja solicitado, independentemente de sê-lo antes ou depois de sancionada uma falta técnica, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, o desconto de tempo deverá ser concedido antes do início da execução do(s) lance(s) livre(s). Se durante um desconto de tempo é sancionada uma falta técnica, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser executado(s) após terminar o desconto de tempo.

18/19 – 25 Exemplo:

O treinador principal da equipa B solicita um desconto de tempo. É assinalada a A1 uma falta antidesportiva sobre B1, seguida de uma falta técnica a A2.

Interpretação:

O desconto de tempo da equipa B deverá ser concedido. Após o desconto de tempo, qualquer jogador da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. B1 deverá então efetuar 2 lances livres, também sem alinhamento para ressalto. O jogo deve reiniciar-se com uma reposição de bola pela equipa B, na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

18/19 – 26 Exemplo:

O treinador principal B solicita um desconto de tempo. É assinalada a A1 uma falta antidesportiva sobre B1. É concedido um desconto de tempo à equipa B. Durante o desconto de tempo, é sancionada uma falta técnica a A2.

Interpretação:

Após o desconto de tempo, qualquer jogador da B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. B1 deverá então executar 2 lances livres, também sem alinhamento para ressalto. O jogo deve reiniciar-se com uma reposição de bola pela equipa B, na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 23 Jogador e bola fora de campo**23 – 1 Enunciado**

Se a bola está fora de campo por ter tocado ou ter sido tocada por um jogador que se encontra sobre ou do lado de fora da linha limite, esse jogador é responsável pela bola fora.

23 – 2 Exemplo:

Perto da linha lateral, A1 tem a bola nas mãos e está estreitamente marcado por B1. A1 toca B1 com o corpo. B1 tem 1 pé fora de campo.

Interpretação:

É uma jogada legal de A1. Um jogador está fora de campo quando qualquer parte do corpo está em contacto com algo que não um outro jogador. O jogo deve continuar.

23 – 3 Exemplo:

Perto da linha lateral, A1 tem a bola nas mãos e está estreitamente marcado por B1 e B2. A1 toca B1 com a bola. B1 tem 1 pé fora de campo.

Interpretação:

É violação de B1 por bola fora. A bola está fora de campo quando toca um jogador que está fora de campo. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a bola fora. A equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

23 – 4 Exemplo:

A1 dribla perto da linha lateral, frente à mesa dos oficiais. A bola ressalta alto do campo e toca o joelho de B6 que se encontra sentado na cadeira de substituição. A bola regressa a A1 dentro de campo.

Interpretação:

A bola está fora de campo quando toca B6 que se encontra fora de campo. A responsabilidade pela bola fora é de A1 que tocou a bola antes desta ir fora. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa B, no local mais próximo de onde ocorreu a bola fora, exceto diretamente por detrás da tabela.

Art. 24 Drible**24 – 1 Enunciado**

Não é um drible se um jogador atira deliberadamente a bola contra a tabela da equipa adversária ou contra a tabela da sua própria equipa.

24 – 2 Exemplo:

A1 ainda não driblou e está parado quando A1 atira deliberadamente a bola contra uma tabela e agarra-a ou toca-a de novo antes que a bola toque qualquer outro jogador.

Interpretação:

É uma jogada legal de A1. Após ter agarrado a bola, A1 pode lançar, passar a bola ou iniciar um drible.

24 – 3 Exemplo:

Após ter terminado um drible, quer em movimento contínuo, quer parado, A1 atira deliberadamente a bola contra a tabela. A1 agarra ou toca a bola de novo:

- a) Depois dela ter ressaltado no campo e inicia um drible.
- b) Antes que ela toque qualquer outro jogador.

Interpretação:

Em a), é uma violação por 2 dribles de A1. A1 não pode driblar uma segunda vez depois do primeiro drible ter terminado.

Em b), é uma jogada legal de A1. Após ter agarrado ou tocado a bola, A1 pode lançar ou passar, mas não pode iniciar um novo drible.

24 – 4 Exemplo:

O lançamento ao cesto de A1 falha o aro. A1 agarra a bola e atira-a deliberadamente contra a tabela, após o que A1 agarra ou toca a bola outra vez, antes que esta tenha tocado qualquer outro jogador.

Interpretação:

É uma jogada legal de A1. Após ter agarrado a bola, A1 pode lançar, passar ou iniciar um drible.

24 – 5 Exemplo:

A1 dribla a bola e depois para legalmente.

- a) A1 perde então o equilíbrio e, sem mover o pé eixo, toca com a bola uma ou duas vezes no campo enquanto segura a bola com as mãos.
- b) A1 passa então a bola de uma mão para a outra, sem mover o pé eixo.

Interpretação:

Em ambos os casos é uma jogada legal de A1. A1 não moveu o pé eixo.

24 – 6 Exemplo:

A1 inicia um drible, atirando a bola:

- a) Por cima de um adversário.
- b) A uns poucos metros de distância de um adversário.

A bola toca o solo, após o que A1 continua o drible.

Interpretação:

Em ambos os casos é uma jogada legal de A1. A bola tocou o campo antes que A1 a tivesse voltado a tocar no drible.

24 – 7 Exemplo:

A1 termina um drible e atira deliberadamente a bola à perna de B1. A1 agarra de novo a bola e começa a driblar outra vez.

Interpretação:

Violação de A1 por 2º drible. O drible de A1 terminou porque a bola não foi tocada por B1. Foi a bola que tocou B1. A1 não pode driblar outra vez.

24 – 7 Exemplo:

A1 termina um drible e passa a bola a A2. A bola toca acidentalmente o corpo de B2. Depois disso, a bola toca o solo, A1 agarra-a e começa de novo a driblar.

Interpretação:

É uma jogada legal. A1 pode driblar outra vez porque depois do primeiro drible a bola tocou outro jogador.

Art. 25 Regra dos apoios (“passos”)**25 – 1 Enunciado**

É legal se um jogador deitado no campo ganha a posse da bola. É legal se um jogador que segura a bola cai no campo. É também legal se um jogador após ter caído no campo com a bola, desliza devido ao impulso. Contudo, ocorre uma violação se o jogador então rola para evitar a ação defensiva ou tenta levantar-se enquanto segura a bola.

25 – 2 Exemplo:

A1 segura a bola e então:

- a) Perde equilíbrio e cai no campo.
- b) Depois de cair no campo, A1 desliza devido ao seu impulso.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma jogada legal de A1. Cair no campo não é uma violação por “passos”. No entanto, se A1 então rola para evitar a ação defensiva ou tenta levantar-se com a bola nas mãos, ocorre uma violação por “passos”.

25 – 3 Exemplo:

Estando deitado no campo, A1 ganha a posse da bola. A1 então:

- a) Passa a bola a A2.
- b) Inicia um drible enquanto ainda se encontra deitado no campo.
- c) Tenta levantar-se enquanto dribla a bola.
- d) Tenta levantar-se enquanto ainda segura a bola.

Interpretação:

Em a), b) e c) É uma jogada legal de A1.

Em d) É uma violação de A1 por “passos”.

25 – 4 Enunciado

Um jogador não pode tocar o campo consecutivamente com o mesmo pé ou com ambos os pés, depois de terminar um drible ou ganhar a posse de bola.

25 – 5 Exemplo:

A1 termina um drible com a bola nas mãos. Em movimento contínuo, A1 salta sobre o pé esquerdo, regressa ao solo com o pé esquerdo, depois com o pé direito e tenta um lançamento ao cesto.

Interpretação:

É uma violação de A1 por “passos”. Após terminar um drible, um jogador não pode tocar o campo consecutivamente com o mesmo pé.

Art. 26 3 segundos**26 – 1 Enunciado**

É uma violação quando um jogador sai de campo pela linha final para evitar uma violação por 3 segundos e então reentra na área restritiva.

26 – 2 Exemplo:

A1 está na área restritiva há menos de 3 segundos, sai fora de campo pela linha final para evitar violação por 3 segundos. A1 reentra então na área restritiva.

Interpretação:

Violação de A1 por 3 segundos.

26 – 3 Enunciado

Um jogador não pode permanecer na área restritiva dos adversários mais do que 3 segundos consecutivos enquanto a equipa desse jogador tem a posse de uma bola viva na zona de ataque e o cronómetro de jogo está em funcionamento.

26 – 4 Exemplo:

A1, na área restritiva há 2,5 segundos, lança ao cesto. A bola falha a tabela e o aro e A1 agarra a bola no ressalto.

Interpretação:

É uma jogada legal de A1. Terminou a posse de bola para a equipa A quando A1 largou a bola no lançamento. Com o ressalto de A1, a equipa A ganhou uma nova posse de bola.

26 – 5 Exemplo:

Enquanto o executante de reposição de bola em jogo, A1, tem a bola nas mãos na zona de ataque fora de campo, A2 permanece na área restritiva adversária por mais de 3 segundos.

Interpretação:

É uma jogada legal de A2. A equipa A tem a posse de bola, mas o cronómetro de jogo ainda não arrancou.

Art. 27 Jogador estreitamente marcado**27 – 1 Enunciado**

Um jogador estreitamente marcado deve passar, lançar ou driblar a bola dentro de 5 segundos.

27 – 2 Exemplo:

A1 está estreitamente marcado por B1 há 4 segundos. Então, A1 deixa fugir a bola em toque inseguro e agarra-a de novo.

Interpretação:

É violação de 5 segundos por A1, já que A1 não passou, lançou ou driblou a bola em 5 segundos. O toque inseguro da bola no início ou no fim do drible, não é um drible.

Art. 28 8 segundos**28 – 1 Enunciado**

O aparelho de 14/24 segundos é parado por causa de uma situação de bola ao ar. Se a correspondente reposição por posse alternada é concedida à equipa que estava de posse da mesma na sua zona de defesa, o período de 8 segundos continua.

28 – 2 Exemplo:

A1 dribla na zona de defesa há 5 segundos quando ocorre uma bola presa. A equipa A tem direito à próxima reposição de posse alternada.

Interpretação:

A equipa A tem apenas 3 segundos para passar a bola para a sua zona de ataque.

28 – 3 Enunciado

Durante um drible de passagem da zona de defesa para a zona de ataque, a bola é considerada na zona de ataque de uma equipa, quando ambos os pés do driblador e a bola estão completamente em contacto com a zona de ataque.

28 – 4 Exemplo:

A1 encontra-se com um pé de cada lado da linha central e recebe a bola de A2 que se encontra na sua zona de defesa. A1 devolve a bola a A2 que está:

- a) Ainda na zona de defesa.
- b) Com um pé de cada lado da linha central.
- c) Com um pé de cada lado da linha central e A2 inicia um drible para a sua zona de defesa.

Interpretação:

Em todos os casos, é uma jogada legal da equipa A. A1 não tem ambos os pés completamente em contacto com a zona de ataque e, portanto, A1 tem o direito de passar a bola para a zona de defesa. A contagem dos 8 segundos continua.

28 – 5 Exemplo:

A1 dribla a bola da zona defesa e pára o movimento para a frente enquanto ainda dribla:

- a) Com um pé de cada lado da linha central.
- b) Com ambos os pés na zona de ataque, enquanto a bola é driblada na zona de defesa.
- c) Com ambos os pés na zona de ataque, enquanto a bola é driblada na zona de defesa, após o que A1 regressa com ambos os pés à zona de defesa.
- d) Ambos os pés estão na zona de defesa, enquanto a bola é driblada na zona de ataque.

Interpretação:

Em todos os casos, é uma jogada legal da equipa A. O driblador A1 continua na zona de defesa até que ambos os pés, assim como a bola, estejam completamente em contacto com a zona de ataque. A contagem dos 8 segundos continua.

28 – 6 Enunciado

De cada vez que a contagem dos 8 segundos continua com o tempo remanescente e a mesma equipa que detinha previamente a posse de bola tem direito à reposição de bola de fora de campo na sua zona de defesa, o árbitro, ao entregar a bola ao jogador que vai efetuar a reposição, deverá informar o executante da reposição sobre quanto tempo resta do período de 8 segundos.

28 – 7 Exemplo:

A1 dribla na zona de defesa há 6 segundos, quando ocorre uma falta dupla na:

- a) Zona de defesa.

b) Zona de ataque.

Interpretação:

- a) O jogo recomeça com uma reposição de bola fora de campo para a equipa A na sua zona de defesa, no local mais próximo de onde ocorreu a falta dupla. O árbitro deverá informar o executante da reposição da equipa A que a equipa dispõe de 2 segundos para passar a bola para a sua zona de ataque.
- b) O jogo recomeça com uma reposição de bola fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde ocorreu a falta dupla.

28 – 8 Exemplo:

A1 dribla na zona de defesa há 4 segundos, quando B1 toca a bola para fora de campo na zona de defesa da equipa A.

Interpretação:

O jogo recomeça com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de defesa, no local mais próximo de onde a bola saiu para fora de campo. O árbitro deverá informar o executante da reposição da equipa A que a equipa dispõe de 4 segundos para passar a bola para a sua zona de ataque.

28 – 9 Enunciado

Se o jogo for interrompido por um árbitro por uma qualquer razão válida que não seja da responsabilidade de qualquer das equipas e os adversários seriam colocados em desvantagem, o período de 8 segundos continua.

28 – 10 Exemplo:

Com 25 segundos para jogar no 4º quarto e com o resultado em A 72 – B 72, a equipa A obtém a posse de bola. A1 dribla na zona de defesa há 5 segundos quando o jogo é interrompido pelos árbitros, por:

- a) O cronómetro de jogo ou o aparelho de 14/24 segundos parar indevidamente ou não arrancar.
- b) Ser atirada uma garrafa para dentro do campo.
- c) O aparelho de 14/24 segundos ser indevidamente repostos.

Interpretação:

Em todos os casos, o jogo recomeça com uma reposição da bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de defesa, com 3 segundos remanescentes da contagem de 8 segundos. A equipa B seria colocada em desvantagem se o jogo recomeçasse com uma nova contagem de 8 segundos.

28 – 11 Enunciado

Na sequência de uma violação de 8 segundos, o local da reposição da bola em jogo é determinado pela localização da bola quando a violação ocorreu.

28 – 12 Exemplo:

O período de 8 segundos para a equipa A termina e ocorre violação, quando:

- a) A equipa A está de posse de bola na zona de defesa.
- b) A bola está no ar num passe de A1 da zona de defesa para a zona de ataque.

Interpretação:

A reposição da bola em jogo pela equipa B deverá ser efetuada na zona de ataque no local mais próximo da:

- a) Localização da bola onde a violação de 8 segundos ocorreu, exceto diretamente por detrás da tabela.
- b) Linha central.

A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

28 – 13 Enunciado

A posse de bola termina quando a bola deixou as mãos do jogador num lançamento ao cesto.

28 – 14 Exemplo:

Imediatamente antes do final de um período de 8 segundos, a bola deixou as mãos de A1 num lançamento ao cesto da zona de defesa. A bola entra no cesto.

Interpretação:

É uma jogada legal da equipa A. A posse de bola terminou quando A1 largou a bola no lançamento. O cesto de 3 pontos de A1 conta.

Art. 29/50 Aparelho de 14/24 segundos

29/50 – 1 Enunciado

Uma tentativa de lançamento ao cesto é efetuada perto do final da contagem no aparelho de 14/24 segundos e soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos enquanto a bola está no ar.

- Se a bola entra no cesto, o cesto conta.
- Se a bola toca o aro e ressalta, o jogo continua com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos se a equipa adversária ganha a posse de bola e com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos se a mesma equipa que tinha a posse de bola antes da bola ter tocado o aro ganha a posse de bola.
- Se a bola falha o aro, os árbitros devem esperar para ver se os adversários ganham uma imediata e clara posse de bola.
 - Se sim, o sinal do aparelho de 14/24 segundos deverá ser desprezado.
 - Se não, é uma violação de 14/24 segundos. A bola deverá ser concedida à equipa adversária para reposição de fora de campo, no local mais próximo de onde o jogo foi parado, exceto diretamente por detrás da tabela.

29/50 – 2 Exemplo:

O sinal do aparelho 14/24 segundos soa quando a bola se encontra no ar num lançamento ao cesto por A1. A bola toca na tabela e depois rola no campo, onde é primeiro tocada por B1, em seguida por A2 e, finalmente, B2 apossa-se da bola.

Interpretação:

Violação de 14/24 segundos da equipa A. O lançamento de A1 falhou o aro e não houve posse de bola imediata e clara pela equipa B.

29/50 – 3 Exemplo:

Durante um lançamento ao cesto por A1 a bola toca a tabela, mas não toca o aro. A bola é então tocada mas não controlada por B1, após o que A2 ganha a posse de bola. Soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

Interpretação:

Violação de 14/24 segundos da equipa A.

29/50 – 4 Exemplo:

No final da contagem do aparelho de 14/24 segundos, A1 lança ao cesto e o lançamento é legalmente contrariado por B1. Soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. B1 comete falta sobre A1.

Interpretação:

Violação de 14/24 segundos da equipa A. A falta de B1 sobre A1 deverá ser desprezada, a menos que seja falta antidesportiva ou falta desqualificante.

29/50 – 5 Exemplo:

A bola está no ar num lançamento ao cesto efetuado por A1 quando soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. A bola falha o aro, após o que:

- a) Ocorre uma bola presa entre A2 e B2.
- b) B1 toca a bola para fora de campo.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação de 14/24 segundos da equipa A. A equipa B não ganhou uma imediata e clara posse de bola.

29/50 – 6 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento ao cesto quando aproximadamente ao mesmo tempo soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. A bola entra no cesto.

Interpretação:

Se a bola estava:

- a) Ainda nas mãos de A1 e a falta de B1 ocorreu antes de ter expirado o tempo de ataque, ou
- b) Já no ar no lançamento ao cesto de A1 e a falta de B1 ocorreu antes de ter expirado o tempo de ataque, ou
- c) Já no ar no lançamento ao cesto de A1 e a falta de B1 ocorreu depois de ter expirado o tempo de ataque,

não é uma violação de 14/24 segundos. O cesto de A1 deverá contar. A1 deverá executar 1 lance livre adicional. O jogo deverá recomeçar como após qualquer último lance livre.

- d) Ainda nas mãos de A1 e a falta de B1 ocorreu depois de ter expirado o tempo de ataque,
- é uma violação de 14/24 segundos. O cesto de A1 não deverá contar. A falta de B1 deverá ser desprezada, a menos que seja uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa B no prolongamento da linha de lance livre.

29/50 – 7 Exemplo:

Com 25.2 segundos remanescentes no cronómetro de jogo, a equipa A ganha a posse de bola. Com 1 segundo remanescente no aparelho de 14/24 segundos, A1 tenta um lançamento ao cesto. Com a bola no ar, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. A bola falha o aro e:

- a) Após outros 1.2 segundos, soa o sinal do cronómetro de jogo para final do quarto.
- b) A2 agarra a bola num ressalto. O árbitro assinala a violação, com o cronómetro de jogo a mostrar 0.8 de segundo.

Interpretação:

Em a), não é uma violação de 14/24 segundos da equipa A. O árbitro esperou para ver se a equipa B ganhava imediata e claramente a posse de bola e, portanto, não assinalou a violação. O quarto terminou.

Em b), é uma violação de 14/24 segundos da equipa A. O jogo deve reiniciar-se com a reposição de bola pela equipa B no local mais próximo de onde o jogo foi parado, com o cronómetro de jogo a mostrar 0.8 de segundo.

29/50 – 8 Exemplo:

Com 25.2 segundos remanescentes no cronómetro de jogo, a equipa A ganha a posse de bola. Com 1.2 segundos remanescentes no cronómetro de jogo e com A1 tendo a bola nas mãos, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. O árbitro assinala a violação, com o cronómetro de jogo a mostrar 0.8 de segundo.

Interpretação:

É violação de 14/24 segundos da equipa A. Como a violação ocorreu com 1.2 segundos no cronómetro de jogo, os árbitros deverão corrigir o tempo no cronómetro. O jogo deve reiniciar-se com a reposição de bola pela equipa B no local mais próximo de onde o jogo foi parado, com o cronómetro de jogo a mostrar 1.2 segundos.

29/50 – 9 Enunciado

Se soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos e a equipa adversária ganha uma imediata e clara posse da bola, o sinal do aparelho de 14/24 segundos deverá ser desprezado. O jogo deverá continuar.

29/50 – 10 Exemplo:

Perto do final do período de 14/24 segundos, A2 não consegue receber o passe efetuado por A1 (ambos os jogadores estão na sua zona de ataque) e a bola rola para a zona de defesa da equipa A. Antes de B1 ganhar a posse da bola sem qualquer oposição até ao cesto adversário, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

Interpretação:

Se B1 obtém uma imediata e clara posse da bola, o sinal deve ser desprezado. O jogo deverá continuar.

29/50 – 11 Exemplo:

Depois de um cesto obtido pelos adversários e com 25,3 segundos no cronómetro de jogo, a equipa A tem a bola para uma reposição por detrás da sua linha final. Perto do final do período de 14/24 segundos, o passe de A1 para A2 é desviado por B1 e soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. O árbitro assinala violação de 14/24 segundos com o cronómetro de jogo a mostrar 0.8 de segundo.

Interpretação:

É violação de 14/24 segundos da equipa A, que ocorreu com o cronómetro de jogo a mostrar 0.8 de segundo. O jogo deve reiniciar-se com a reposição de bola pela equipa B no local mais próximo de onde o jogo foi parado, com o cronómetro de jogo a mostrar 0.8 de segundo.

29/50 – 12 Enunciado

Se à equipa que estava de posse de bola é concedida uma reposição de fora de campo por posse de bola alternada, essa equipa tem apenas o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos quando a situação de bola ao ar ocorreu.

29/50 – 13 Exemplo:

A equipa A detém a posse de bola na sua zona de ataque, restando-lhe apenas 10 segundos no aparelho de 14/24 segundos, quando ocorre uma bola presa. É concedida uma reposição por posse de bola alternada à:

- a) Equipa A.
- b) Equipa B.

Interpretação:

- a) A equipa A deverá ter 10 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- b) A equipa B deverá ter 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 14 Enunciado

Se um árbitro interrompe o jogo em consequência de uma falta ou violação (excluindo a bola ter saído fora dos limites do campo) assinalada à equipa que não detém a posse de bola e a reposição de fora de campo é concedida à mesma equipa que previamente detinha essa posse na sua zona de ataque, o aparelho de 14/24 segundos deverá ser repostado como segue:

- Se mostra 14 segundos ou mais no momento em que o jogo foi parado, o aparelho de 14/24 segundos continuará com o tempo que resta no momento da interrupção.
- Se mostra 13 segundos ou menos no momento em que o jogo foi parado, a equipa terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 15 Exemplo:

Com 8 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de ataque quando:

- a) B1 toca a bola para fora de campo na zona de ataque da equipa A.
- b) B1 comete falta sobre A1. É a 2ª falta da equipa B no quarto.

Interpretação:

O jogo deverá recomeçar com reposição para a equipa A na zona de ataque com:

- a) 8 segundos
- b) 14 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 16 Exemplo:

A equipa A detém a posse de bola na sua zona de ataque com 4 segundos no aparelho de 14/24 segundos, quando:

- a) A1,
- b) B1

se lesiona. O árbitro interrompe o jogo.

Interpretação:

A equipa A terá:

- a) 4 segundos,
- b) 14 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 17 Exemplo:

Com 6 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 lança ao cesto e enquanto a bola está no ar ocorre uma falta dupla entre A2 e B2. A seta de posse alternada favorece a equipa A.

- a) A bola falha o aro.
- b) A bola toca o aro.

Interpretação:

A equipa A terá:

- a) 6 segundos
- b) 14 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 18 Exemplo:

Com 5 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 segue em drible quando é assinalada uma falta técnica a B1, seguida de uma falta técnica ao treinador principal da equipa A.

Interpretação:

Após o cancelamento de penalidades iguais, o jogo deverá reiniciar-se com reposição de bola de fora de campo para a equipa A. A equipa A terá 5 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 19 Exemplo:

Com:

- a) 16 segundos,
- b) 12 segundos

no aparelho de 14/24 segundos, A1 passa a bola a A2, ambos na zona de ataque, quando B1, na zona de defesa, joga deliberadamente a bola com o pé ou soca a bola com o punho.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação de B1 por jogar a bola com o pé ou por a ter socado com o punho. O jogo deverá reiniciar-se com uma reposição de bola pela equipa A na sua zona de ataque com:

- a) 16 segundos,
- b) 14 segundos

no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 20 Exemplo:

Com 6 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na sua zona de ataque quando é assinalada a B2 uma falta antidesportiva sobre A2.

Interpretação:

Depois dos 2 lances livres de A2 sem alinhamento para ressalto, independentemente de terem sido convertidos ou falhados, o jogo deverá recomeçar com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

A mesma interpretação é válida para o caso de uma falta desqualificante.

29/50 – 21 Enunciado

Se o árbitro interrompe o jogo por qualquer razão válida não relacionada com qualquer das equipas e se os adversários são colocados em desvantagem, a contagem dos 14/24 segundos deverá continuar com o tempo restante.

29/50 – 22 Exemplo:

Com 25 segundos para jogar no 4º quarto e com o resultado de A 72 – B 72, a equipa A ganha a posse de bola na sua zona de ataque. A1 dribla há 20 segundos quando o jogo é interrompido pelos árbitros por:

- a) O cronómetro do jogo ou o aparelho de 14/24 segundos falha a andar ou arrancar.
- b) Ser atirada uma garrafa para o campo.
- c) O aparelho de 14/24 segundos ter sido repostado por erro.

Interpretação:

Em todos os casos, o jogo deve ser reiniciado por uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A, no local mais próximo de onde o jogo foi interrompido. A equipa A terá 4 segundos no aparelho de 14/24 segundos. A equipa B seria colocada em desvantagem se o jogo fosse reiniciado sem tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 23 Exemplo:

A1 lança ao cesto e a bola toca o aro. A2 ganha o ressalto e 9 segundos mais tarde o aparelho de 14/24 segundos soa por erro. Os árbitros param o jogo.

Interpretação:

É um erro na operação do aparelho de 14/24” por não o ter reiniciado. Após consulta ao comissário, se presente, e ao operador do aparelho de 14/24 segundos, o jogo deverá recomeçar com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A. A equipa A terá 5 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 24 Exemplo:

Com 4 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 efetua uma tentativa de lançamento ao cesto. A bola falha o aro, mas o operador do aparelho de 14/24 segundos desmarca o aparelho por erro. A2 ganha o ressalto e, após um certo tempo, A3 converte um cesto. Neste momento, os árbitros reconhecem o erro.

Interpretação:

Os árbitros, após consultarem o comissário, se presente, devem confirmar que a bola não tocou o aro no lançamento de A1. Sendo o caso, devem então decidir se a bola tinha saído das mãos de A3 antes que tivesse soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos se a desmarcação não tivesse ocorrido. Se o lançamento de A3 foi efetuado antes, o cesto deve contar. Se não, então ocorreu uma violação de 14/24 segundos e o cesto de A3 não conta.

29/50 – 25 Enunciado

É efetuado um lançamento ao cesto e é então assinalada uma falta a um jogador defensor na sua zona de defesa. Se o jogo recomeça com reposição de bola de fora de campo, o aparelho de 14/24 segundos deverá ser restabelecido como se segue:

- Se mostra 14 segundos ou mais no momento em que o jogo foi parado, o aparelho de 14/24 segundos não deverá ser repostado e continuará com o tempo no momento da interrupção.
- Se mostra 13 segundos ou menos no momento em que o jogo foi parado, o aparelho de 14/24 segundos deverá ser repostado em 14 segundos.

29/50 – 26 Exemplo:

A1 lança ao cesto. A bola entra no cesto. B2 na zona de defesa comete falta sobre A2. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto

Interpretação:

O cesto de A1 conta. O jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos..

29/50 – 27 Exemplo:

Com 17 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 lança ao cesto e, enquanto a bola está no ar, B2 na zona de defesa comete falta sobre A2. É a 2ª falta da equipa B nesse quarto. A bola:

- a) Ressalta no aro, mas não entra no cesto.
- b) Falha o aro.

Interpretação:

Em ambos os casos, o jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2. A equipa A terá 17 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 28 Exemplo:

Com 10 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 lança ao cesto e, enquanto a bola está no ar, B2 na zona de defesa comete falta sobre A2. É a 2ª falta da equipa B nesse quarto. A bola:

- a) Entra no cesto.
- b) Ressalta no aro, mas não entra no cesto.
- c) Falha o aro.

Interpretação:

- a) O cesto de A1 conta.

Em todos os casos, o jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 29 Exemplo:

A1 lança ao cesto e enquanto a bola está no ar soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. B2 na zona de defesa comete falta sobre A2. É a 2ª falta da equipa B nesse quarto. A bola:

- a) Entra no cesto.
- b) Ressalta no aro, mas não entra no cesto.
- c) Falha o aro.

Interpretação:

- a) O cesto de A1 conta.

Em todos os casos, não há violação de 14/24 segundos da equipa A. O jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 30 Exemplo:

Com 10 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 lança ao cesto e, enquanto a bola está no ar, B2 na zona de defesa comete falta sobre A2. É a 5ª falta da equipa B nesse quarto. A bola:

- a) Entra no cesto.
- b) Ressalta no aro, mas não entra no cesto.
- c) Falha o aro.

Interpretação:

a) O cesto de A1 conta.

Em todos os casos, são concedidos 2 lances livres a A2. O jogo recomeçará como após qualquer último lance livre.

29/50 – 31 Exemplo:

A1 lança ao cesto e enquanto a bola está no ar soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos e B2 comete falta sobre A2, antes da bola:

- a) Entrar no cesto.
- b) Ressaltar no aro, mas não entrar no cesto.
- c) Falhar o aro.

A falta de B2 é 5ª falta da equipa B no quarto.

Interpretação:

a) O cesto de A1 conta.

Em todos os casos, não há violação de 14/24 segundos da equipa A. A2 deverá executar 2 lances livres. O jogo recomeçará como após qualquer último lance livre.

29/50 – 32 Enunciado

Uma reposição de bola fora de campo resultante da penalidade de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante deverá ser sempre administrada pela linha de reposição de bola na zona de ataque da equipa. A equipa terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 33 Exemplo:

Com 1:12 para jogar no 4º quarto e 6 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de ataque quando é assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre A1. Depois do 1º lance livre de A1, é solicitado um desconto de tempo pelo treinador principal da equipa A ou pelo treinador principal da equipa B.

Interpretação:

A1 deve executar o 2º lance livre, sem alinhamento para ressalto. O desconto de tempo deverá então ser concedido. Após o desconto de tempo, o jogo reinicia-se com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 34 Exemplo:

Com 19 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de ataque quando é assinalada a B2 uma falta antidesportiva sobre A2.

Interpretação:

Depois dos 2 lances livres de A2 sem alinhamento para ressalto, independentemente de terem sido convertidos ou falhados, o jogo deverá recomeçar com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

A mesma interpretação é válida para uma falta desqualificante.

29/50 – 35 Enunciado

Depois da bola ter tocado o aro do cesto dos adversários por uma qualquer razão, o aparelho de 14/24 segundos deverá mostrar 14 segundos, se a equipa que ganha a posse de bola é a mesma equipa que a detinha antes da bola tocar o aro.

29/50 – 36 Exemplo:

Durante um passe de A1 para A2, a bola toca em B2 e, seguidamente, toca o aro. A3 ganha a posse de bola.

Interpretação:

A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos quando A3 ganha a posse de bola em qualquer local do campo.

29/50 – 37 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto com:

- a) 4 segundos,
- b) 20 segundos,

no aparelho de 14/24 segundos. A bola toca o aro, ressalta dele e então A2 ganha a posse de bola.

Interpretação:

Em ambos os casos, a equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos quando A2 ganha a posse de bola em qualquer local do campo.

29/50 – 38 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro.

- a) B1 toca a bola,
- b) A2 toca a bola,

e A3 ganha então a posse de bola.

Interpretação:

Em ambos os casos, a equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos quando A3 ganha a posse de bola em qualquer local do campo.

29/50 – 39 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro. B1 toca então a bola, após o que esta sai do campo.

Interpretação:

O jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A, no local mais próximo de onde a bola saiu de campo. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos, independentemente do local **no campo onde** a reposição da bola deverá ser efetuada.

29/50 – 40 Exemplo:

Com 4 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 atira a bola em direção ao aro para reiniciar o tempo de ataque. A bola toca o aro. B1 toca então a bola, após o que esta sai do campo de jogo na zona de defesa da equipa A.

Interpretação:

O jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A, na sua zona de defesa e no local mais próximo de onde a bola saiu de campo. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 41 Exemplo:

Com 6 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro e A2 ganha a posse de bola. B2 comete então falta sobre A2 no ressalto. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto.

Interpretação:

O jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A, no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 42 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro e, no ressalto, ocorre uma bola presa entre A2 e B2. A seta de posse alternada favorece a equipa A.

Interpretação:

O jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a bola presa. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 43 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto com:

- a) 8 segundos
- b) 17 segundos

no aparelho de 14/24 segundos. A bola fica presa entre o aro e a tabela. A seta de posse alternada favorece a equipa A.

Interpretação:

Em ambos os casos, o jogo reinicia-se com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A por detrás da linha final na sua zona de ataque, o mais próximo da tabela. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 44 Exemplo:

Na sua zona de ataque, A1 passa a bola a A2 para um *alley-oop*. A2 não apanha a bola. A bola toca o aro, após o que A3 ganha a posse de bola na:

- a) Zona de ataque da equipa A.
- b) Zona de defesa da equipa A.

Interpretação:

- a) A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- b) É uma violação da equipa A por regresso da bola à zona de defesa, pois a equipa A não perdeu a posse de bola.

29/50 – 45 Exemplo:

A1 lança ao cesto e a bola ressalta do aro. B1 salta, agarra e regressa ao solo. A2 bate a bola para fora das mãos de B1. A bola é então agarrada por A3.

Interpretação:

A equipa B (B1) ganhou clara posse de bola durante o ressalto, após o que a equipa A (A3) ganhou uma nova posse de bola. A equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 46 Exemplo:

Com 5 segundos no aparelho de 14/24 segundos, o executante de reposição da bola em jogo de fora de campo, A1, passa a bola na direção do cesto da equipa B. A bola toca o aro e é então tocada, mas não controlada, por A2 ou B2.

Interpretação:

O cronómetro de jogo e o aparelho de 14/24 segundos devem arrancar simultaneamente quando a bola toca ou é tocada por um ou outro jogador dentro de campo.

Se a equipa A ganha a posse de bola dentro de campo, terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se a equipa B ganha a posse de bola dentro de campo, terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 47 Enunciado

Durante o jogo com o cronómetro de jogo em funcionamento, sempre que uma equipa ganha uma nova posse de bola viva, seja na sua zona de ataque ou na sua zona de defesa, essa equipa terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 48 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo em andamento, A1 ganha uma nova posse de bola no campo, na sua:

- a) Zona de defesa.
- b) Zona de ataque.

Interpretação:

Em ambos os casos, a equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 49 Exemplo:

Depois de uma reposição de bola em jogo pela equipa B, A1 ganha imediata e claramente uma nova posse de bola no campo, na sua:

- a) Zona de defesa.
- b) Zona de ataque.

Interpretação:

Em ambos os casos, a equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 50 Enunciado

O jogo é parado por um árbitro para falta ou violação (incluindo a de bola fora de campo) assinalada contra a equipa de posse de bola. Se a bola é concedida aos adversários para reposição de bola na sua zona de ataque, essa equipa deverá ter 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 51 Exemplo:

Na zona de defesa, A1 passa a bola a A2. A2 toca, mas não agarra a bola e ela sai fora de campo na zona de defesa da equipa A.

Interpretação:

Deve ser concedida à equipa B reposição da bola em jogo na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a bola saiu fora de campo. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

29/50 – 52 Enunciado

Sempre que uma equipa ganha ou reganha a posse de uma bola viva em qualquer local do campo com menos de 24 segundos no cronómetro de jogo, o aparelho de 14/24 segundos não deve ter dígitos visíveis.

Depois da bola ter tocado o aro do cesto adversário e a equipa atacante reganha a posse de uma bola viva em qualquer zona do campo com menos de 24 segundos e mais de 14 segundos no cronómetro de jogo, a equipa terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se estão 14 segundos ou menos no cronómetro de jogo, o aparelho de 14/24 segundos não deve ter dígitos visíveis.

29/50 – 53 Exemplo:

Com 12 segundos no cronómetro de jogo, o executante de reposição de bola em jogo, A1, ganha uma nova posse de bola.

Interpretação:

O aparelho de 14/24 segundos não terá dígitos visíveis.

29/50 – 54 Exemplo:

Com 23 segundos no cronómetro de jogo, A1 ganha uma nova posse de bola dentro de campo. Com 18 segundos no cronómetro de jogo, B1 joga deliberadamente a bola com o pé na zona de defesa.

Interpretação:

O jogo é reiniciado com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a violação de B1 ocorreu. O cronómetro de jogo mostrará 18 segundos. O aparelho de 14/24 segundos não terá dígitos visíveis.

29/50 – 55 Exemplo:

Com 23 segundos no cronómetro de jogo, A1 ganha uma nova posse de bola dentro de campo. O aparelho de 14/24 segundos não tem dígitos visíveis. Com 19 segundos no cronómetro de jogo, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro. A equipa A recupera a posse de bola por A2 no ressalto, com 16 segundos no cronómetro de jogo.

Interpretação:

O jogo continuará com 16 segundos no cronómetro de jogo. O aparelho de 14/24 segundos deverá ser ligado. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos, dado estarem mais do que 14 segundos no cronómetro de jogo quando a equipa A reganhou a posse de bola.

29/50 – 56 Exemplo:

Com 23 segundos no cronómetro de jogo, A1 ganha uma nova posse de bola dentro de campo. O aparelho de 14/24 segundos não tem dígitos visíveis. Com 15 segundos no cronómetro de jogo, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro e B1 toca a bola para fora de campo na zona de defesa da equipa B, com 12 segundos no cronómetro de jogo.

Interpretação:

O jogo é reiniciado com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a bola saiu fora de campo, com 12 segundos no cronómetro de jogo. O aparelho de 14/24 segundos deverá continuar sem dígitos visíveis, dado estarem menos do que 14 segundos no cronómetro de jogo quando a equipa A reganhou a posse de bola.

29/50 – 57 Exemplo:

Com 22 segundos no cronómetro de jogo, A1 ganha uma nova posse de bola dentro de campo. O aparelho de 14/24 segundos não tem dígitos visíveis. Com 18 segundos no cronómetro de jogo, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola não toca o aro e B1 toca a bola para fora de campo na zona de defesa da equipa B, com

- a) 15,5 segundos

- b) 12 segundos
no cronómetro de jogo.

Interpretação:

O jogo é reiniciado com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a bola saiu de campo, com o tempo remanescente no cronómetro de jogo. O aparelho de 14/24 segundos deverá continuar sem dígitos visíveis, dado a equipa A ter ganho uma nova posse de bola com menos de 24 segundos no cronómetro de jogo.

Art. 30 Regresso da bola à zona de defesa

30 – 1 Enunciado

Um jogador no ar mantém o mesmo estatuto em relação ao campo, como onde o jogador tocou o campo pela última vez antes de saltar.

Quando um jogador salta da zona de ataque e ganha uma nova posse da bola enquanto ainda está no ar, pode então regressar ao solo com a bola em qualquer parte do campo. O jogador não pode passar a bola a um colega de equipa que se encontre na zona de defesa, antes de regressar ao solo.

30 – 2 Exemplo:

A1, na zona de defesa passa a bola a A2 na zona de ataque. B1 salta da zona de ataque, agarra a bola no ar e regressa ao solo:

- a) Com ambos os pés na zona de defesa.
- b) Com um pé de cada lado da linha central.
- c) Com um pé de cada lado da linha central e depois dribla ou passa a bola para a zona de defesa.

Interpretação:

Não há violação por regresso da bola à zona de defesa pela equipa B. B1 estabeleceu uma nova posse de bola para a equipa B quando se encontrava no ar e pode regressar ao solo em qualquer parte do campo. Em todos os casos, B1 encontra-se legalmente na zona de defesa.

30 – 3 Exemplo:

Durante a bola ao ar inicial entre A1 e B1, a bola é legalmente tocada. A2 salta da zona de ataque, agarra a bola no ar e regressa ao solo:

- a) Com ambos os pés na zona de defesa.
- b) Com um pé de cada lado da linha central.
- c) Com um pé de cada lado da linha central e depois dribla ou passa a bola para a zona de defesa.

Interpretação:

Não há violação por regresso da bola à zona de defesa por A2. A2 estabeleceu a primeira posse de bola para a equipa A quando se encontrava no ar e pode regressar ao solo em qualquer parte do campo. Em todos os casos, A2 encontra-se legalmente na zona de defesa.

30 – 4 Exemplo:

A1 repõe a bola em jogo de fora de campo na zona de ataque e passa a bola a A2. A2 salta da zona de ataque, agarra a bola no ar e regressa ao solo:

- a) Com ambos os pés na zona de defesa.
- b) Com um pé de cada lado da linha central.
- c) Com um pé de cada lado da linha central e depois dribla ou passa a bola para a sua zona de defesa.

Interpretação:

É violação por regresso da bola à zona de defesa pela equipa A. A1, que repõe a bola em jogo de fora de campo, estabeleceu posse de bola da equipa A na zona de ataque antes de A2 ter agarrado a bola no ar e regressado ao solo na zona de defesa.

30 – 5 Exemplo:

A1 repõe a bola em jogo de fora de campo na zona de defesa e passa a bola a A2. B1 salta da zona de ataque e agarra a bola estando no ar. Antes de regressar ao solo na zona de defesa, B1 passa a bola a B2 na zona de defesa.

Interpretação:

É violação por regresso da bola à zona de defesa pela equipa B. Quando B1 salta da zona de ataque e ganha uma nova posse de bola ainda no ar, B1 pode regressar ao solo em qualquer parte do campo. No entanto, B1 não pode passar a bola a um colega de equipa na zona de defesa.

30 – 6 Exemplo:

Durante a bola ao ar inicial entre A1 e B1, a bola é legalmente tocada para A2 na zona de ataque. A2 salta, agarra a bola ainda no ar e, antes de regressar ao solo, passa a bola a A1 na zona de defesa.

Interpretação:

É violação da equipa A por regresso da bola à zona de defesa. Enquanto se encontrava no ar, A2 com a bola nas mãos pode regressar ao solo na zona de defesa, mas A2 não pode passar a bola a um colega de equipa na zona de defesa.

30 – 7 Enunciado

Uma bola viva regressa ilegalmente à zona de defesa quando um jogador da equipa A, que está completamente na zona de ataque, faz com que a bola toque a zona de defesa, após o que um jogador da equipa A é o primeiro a tocar a bola, independentemente de o fazer na zona de ataque ou na zona de defesa. Contudo, é legal quando um jogador da equipa A na zona de defesa faz com que a bola toque a zona de ataque, após o que um jogador da equipa A é o primeiro a tocar a bola, independentemente de o fazer na zona de ataque ou na zona de defesa.

30 – 8 Exemplo:

A1 e A2 encontram-se ambos com os pés na sua zona de ataque, perto da linha central. A1 efetua um passe picado para A2. Durante o passe, a bola toca a zona de defesa da equipa A, após o que a bola toca A2 na zona de ataque.

Interpretação:

É violação da equipa A por regresso da bola à zona de defesa.

30 – 9 Exemplo:

A1, com ambos os pés na zona de defesa, perto da linha central, faz ressaltar/passa a bola para A2 que também tem ambos os pés na zona de defesa, perto da linha central. Durante o passe, a bola toca a zona de ataque da equipa A antes de ser tocada por A2.

Interpretação:

Não há violação por regresso da bola à zona de defesa pela equipa A porque não se encontrava nenhum jogador da equipa A com a bola na zona de ataque. Contudo, a contagem de 8 segundos deverá terminar quando a bola tocou a zona de ataque da equipa A. Uma nova contagem de 8 segundos deverá iniciar-se logo que A2 toca a bola na zona de defesa.

30 – 10 Exemplo:

A1, na zona de defesa, passa a bola na direção da zona de ataque. A bola toca um árbitro que se encontra dentro do campo com um pé de cada lado da linha central. A2, ainda zona de defesa, toca a bola.

Interpretação:

Não há violação de regresso da bola à zona de defesa pela equipa A porque nenhum jogador da equipa A tinha a posse de bola na zona de ataque. Contudo, a contagem de 8 segundos deverá terminar quando a bola tocou o árbitro com um pé de cada lado da linha central. Uma nova contagem de 8 segundos deverá iniciar-se logo que A2 toca a bola na zona de defesa.

30 – 11 Exemplo:

A equipa A está de posse de bola na sua zona de ataque quando a bola é tocada simultaneamente por A1 e B1. A bola segue então para a zona de defesa da equipa A, onde é primeiramente tocada por A2.

Interpretação:

É violação da equipa A por regresso da bola à zona de defesa.

30 – 12 Exemplo:

A1 dribla da zona de defesa para a zona de ataque. Tendo já os dois pés na zona de ataque, A1 dribla ainda a bola na zona de defesa. A bola toca então a perna de A1 e saltita para a zona de defesa onde A2 inicia um drible.

Interpretação:

É uma jogada legal da equipa A. A1 ainda não tinha estabelecido a posse de bola na zona de ataque.

30 – 13 Exemplo:

A1 na zona defesa passa a bola a A2 na zona de ataque. A2 toca a bola, mas não a controla, e esta regressa a A1 ainda na zona de defesa.

Interpretação:

É uma jogada legal da equipa A. A2 ainda não tinha estabelecido a posse de bola na zona de ataque.

30 – 14 Exemplo:

A1 repõe a bola em jogo de fora de campo na zona de ataque e passa a bola a A2. A2 salta da zona de ataque, agarra a bola no ar e regressa ao campo de jogo com o pé esquerdo na zona de ataque e o pé direito ainda no ar. A2 coloca então o pé direito na zona de defesa.

Interpretação:

É violação por regresso da bola à zona de defesa pela equipa A. A1, executante da reposição da bola em jogo, já havia estabelecido posse de bola da equipa A na zona de ataque.

30 – 15 Exemplo:

A1 está a driblar na zona de ataque, perto da linha central, quando B1 bate a bola para a zona de defesa da equipa A. A1, com ambos os pés ainda na zona de ataque, continua a driblar na zona de defesa.

Interpretação:

É uma jogada legal da equipa A. A1 não foi o último jogador a tocar a bola na zona de ataque. A1 poderia até continuar a driblar completamente na zona de defesa, com nova contagem de 8 segundos.

30 – 16 Exemplo:

A1, na zona de defesa, passa a bola para A2. A2 salta da zona de ataque, agarra a bola no ar e regressa ao solo:

- a) Com ambos os pés na zona de defesa.
- b) Tocando a linha central.
- c) Com um pé de cada lado da linha central.

Interpretação:

Em todos os casos, é violação da equipa A por regresso da bola à zona de defesa. A2 estabeleceu posse de bola para a equipa A na sua zona de ataque ao agarrar a bola no ar.

Art. 31 Interferência no lançamento e intervenção sobre a bola**31 – 1 Enunciado**

Quando a bola está acima do aro, num lançamento ao cesto ou na execução de um lance livre, é intervenção ilegal sobre a bola se um jogador introduz a mão através do cesto, por debaixo, e toca a bola.

31 – 2 Exemplo:

Durante o último lance livre executado por A1

- a) Antes de a bola ter tocado o aro,
- b) Depois de a bola ter tocado o aro, mas ainda com possibilidade de entrar no cesto

B1 introduz a mão através do cesto, por debaixo, e toca a bola.

Interpretação:

Em ambos os casos, é violação de B1 por intervenção ilegal sobre a bola. Será averbado 1 ponto a A1.

- a) B1 deve ser sancionado com uma falta técnica.
- b) B1 não deve ser sancionado com uma falta técnica.

31 – 3 Enunciado

Quando a bola está acima do aro durante um passe ou após ter tocado o aro, é violação por intervenção ilegal sobre a bola se um jogador introduz a mão através do cesto, por debaixo, e toca a bola.

31 – 4 Exemplo:

A1, no campo, passa a bola acima do aro, quando B1 introduz a mão através do cesto, por debaixo, e toca a bola.

Interpretação:

É violação de B1 por intervenção ilegal sobre a bola. São averbados 2 ou 3 pontos a A1.

31 – 5 Enunciado

A bola toca o aro num último lance livre não convertido. Se a bola é então legalmente tocada por qualquer jogador antes de entrar no cesto, o lance livre transforma-se num cesto de 2 pontos.

31 – 6 Exemplo:

Depois do último lance livre por A1, a bola ressaltou do aro. B1 tenta afastar a bola, mas esta entra no cesto.

Interpretação:

É uma jogada legal por B1, de tocar a bola para dentro do próprio cesto. Deverão ser averbados 2 pontos ao capitão em campo da equipa A.

31 – 7 Enunciado

Após a bola tocar o aro:

- numa tentativa de cesto,
- num último lance livre não convertido,
- depois de soar o sinal do cronómetro de jogo para o fim do quarto ou prolongamento

é assinalada uma falta, tendo a bola ainda possibilidade de entrar no cesto. É violação se qualquer jogador então toca a bola.

31 – 8 Exemplo:

Depois do último lance livre por A1, a bola ressaltou do aro. Durante o ressaltado, B2 comete falta sobre A2. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto. A bola ainda tem possibilidade de entrar no cesto e é tocada por:

- a) A3,
- b) B3.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação por intervenção ilegal sobre a bola por A3 ou B3.

- a) Nenhum ponto deve ser concedido. Ambas as penalidades de reposição se cancelam mutuamente. O jogo recomeça com uma reposição por posse alternada por detrás da linha final, próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente por detrás da tabela.
- b) É averbado 1 ponto a A1. Como resultado da falta de B2, o jogo recomeça com uma reposição de bola pela equipa A por detrás da linha final da equipa B, próximo de onde ocorreu a falta, exceto diretamente por detrás da tabela.

31 – 9 Exemplo:

Depois do último lance livre por A1, a bola ressaltou do aro. Durante o ressaltado, B2 comete falta sobre A2. É a 5ª falta da equipa B nesse quarto. A bola ainda tem possibilidade de entrar no cesto e é tocada por:

- a) A3,

b) B3.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação por intervenção ilegal sobre a bola por A3 ou B3.

a) Nenhum ponto deve ser concedido.

b) É averbado 1 ponto a A1.

Em ambos os casos, como resultado da falta de B2, são concedidos 2 lances livres a A2. O jogo continuará como após qualquer último lance livre.

31 – 10 Exemplo:

Depois do último lance livre por A1, a bola ressaltou do aro. Durante o ressalto, A2 comete falta sobre B2. É a 5ª falta da equipa A nesse quarto. A bola ainda tem possibilidade de entrar no cesto e é tocada por:

a) A3,

b) B3.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação por intervenção ilegal sobre a bola por A3 ou B3.

a) Nenhum ponto deve ser concedido.

b) É averbado 1 ponto a A1.

Em ambos os casos, como resultado da falta de A2, B2 deverá executar 2 lances livres. O jogo prosseguirá como após qualquer último lance livre.

31 – 11 Exemplo:

Depois do último lance livre por A1, a bola ressaltou do aro. Durante o ressalto, ocorre uma falta dupla entre B2 e A2. A bola ainda tem possibilidade de entrar no cesto e é tocada por:

a) A3,

b) B3.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma violação por intervenção ilegal sobre a bola por A3 ou B3. A falta deve ser averbada no boletim a cada infrator.

a) Nenhum ponto deve ser concedido. O jogo recomeça com uma reposição por posse alternada por detrás da linha final, próximo de onde a falta dupla ocorreu, exceto diretamente por detrás da tabela.

b) É averbado 1 ponto a A1. O jogo recomeçará com uma reposição de bola para a equipa B por qualquer local da sua linha final como após qualquer último lance livre.

31 – 12 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola ressaltou do aro e ainda tem possibilidade de entrar no cesto quando o soa o sinal do cronómetro de jogo para o final do 3º quarto. A bola é então tocada por:

a) A2. A bola entra no cesto.

b) B2. A bola entra no cesto.

c) A2. A bola não entra no cesto.

d) B2. A bola não entra no cesto.

Interpretação:

Em todos os casos, é uma violação por intervenção ilegal sobre a bola por A2 ou B2. Depois de soar o sinal do cronómetro para o final do quarto, nenhum jogador poderá tocar a bola depois desta tocar o aro e ainda ter possibilidade de entrar no cesto.

- a) O cesto de A1 não conta.
- b) O cesto de A1 conta 2 ou 3 pontos.
- c) O quarto terminou.
- d) O cesto de A1 conta 2 ou 3 pontos.

Em todos os casos, o 3º quarto terminou. O jogo recomeçará com uma posse de bola alternada no prolongamento da linha central.

31 – 13 Enunciado

Se durante um lançamento ao cesto um jogador toca a bola no seu percurso para o cesto, todas as restrições relacionadas com interferência no lançamento e com intervenção sobre a bola deverão ser aplicadas.

31 – 14 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto de 2 pontos. A bola no seu percurso ascendente é tocada por A2 ou B2. Durante o seu percurso descendente para o cesto, a bola é então tocada por:

- a) A3,
- b) B3.

Interpretação:

É uma jogada legal quando A2 ou B2 tocam a bola no seu percurso ascendente. É uma violação por interferência ilegal no lançamento quando A3 ou B3 tocam a bola no seu percurso descendente.

- a) A bola é concedida à equipa B para reposição de fora de campo, no prolongamento da linha de lance livre.
- b) São averbados 2 pontos a A1.

31 – 15 Exemplo:

A bola está no ar no lançamento ao cesto de A1 quando B1 comete falta sobre A1. Então B2 toca legalmente a bola no seu percurso ascendente. A bola entra no cesto.

Interpretação:

O cesto não conta. Depois de um árbitro fazer soar o apito, com o toque de B2 a bola fica morta imediatamente.

31 – 16 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola é tocada por A2 ou B2 no seu ponto mais alto, acima do nível do aro.

Interpretação:

É uma jogada legal de A2 ou B2. A bola só será ilegalmente tocada depois de ter alcançado o seu ponto mais alto e tiver começado o seu percurso descendente.

31 – 17 Enunciado

É uma violação por intervenção ilegal sobre a bola quando um jogador provoca que o cesto vibre ou agarra o cesto (aro e/ou rede), de tal modo que faz com que a bola ressalte de uma forma não natural ou mude de direcção, sendo por isso impedida de entrar no cesto ou levada a entrar no cesto.

31 – 18 Exemplo:

Perto do final do jogo, A1 tenta um lançamento ao cesto de 3 pontos. A bola está no ar quando soa o sinal do cronómetro para fim do tempo de jogo. Depois do sinal:

- a) B1 faz vibrar o cesto de tal modo que faz com que a bola ressalte de uma forma não natural ou mude de direcção, sendo por isso impedida de entrar no cesto,
- b) A2 faz vibrar o cesto de tal modo que faz com que a bola ressalte de uma forma não natural ou mude de direcção, sendo por isso levada a entrar no cesto.

Interpretação:

Mesmo depois do sinal do cronómetro de jogo ter soado para o final do jogo, a bola permanece viva. É violação por intervenção ilegal sobre a bola de:

- a) B1. São averbados 3 pontos a A1.
- b) A2. O cesto de A1 não conta.

31 – 19 Enunciado

É uma violação por intervenção ilegal sobre a bola se um jogador defensor ou atacante, durante um lançamento ao cesto, toca o cesto (aro ou rede) ou a tabela enquanto a bola está em contacto com o aro e ainda tem uma possibilidade de entrar no cesto.



Figura 3 – Bola está em contacto com o aro

31 – 20 Exemplo:

Após um lançamento ao cesto por A1, a bola ressalta no aro e, de seguida, mantém-se em contacto com o aro. A bola está em contacto com o aro quando B1 toca o cesto ou a tabela.

Interpretação:

É uma violação de B1 por intervenção ilegal sobre a bola. As restrições à intervenção sobre a bola aplicam-se quando ainda existe possibilidade de a bola entrar no cesto.

31 – 21 Exemplo:

Após um lançamento ao cesto por A1, a bola encontra-se na sua trajetória descendente e completamente acima do nível do aro, quando é tocada simultaneamente por A2 e B2. A bola então:

- a) Entra no cesto.
- b) Não entra no cesto.

Interpretação:

A2 e B2 cometem violação por interferência ilegal de lançamento. Em ambos os casos, não serão averbados pontos. **O jogo deverá prosseguir com uma reposição por posse de bola alternada.**

31 – 22 Enunciado

É violação por intervenção ilegal sobre a bola quando um jogador agarra o cesto (aro ou rede) para jogar a bola.

31 – 23 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola ressaltou do aro, quando:

- a) A2 agarra o aro e toca a bola para dentro do cesto.
- b) A2 agarra o aro quando a bola ainda tem possibilidade de entrar no cesto. A bola entra no cesto.
- c) B2 agarra o aro e afasta a bola do cesto.
- d) B2 agarra o aro quando a bola ainda tem possibilidade de entrar no cesto. A bola não entra no cesto.

Interpretação:

Em todos os casos, A2 ou B2 comete violação por intervenção ilegal sobre a bola.

- a) e b) Não são averbados pontos. O jogo prosseguirá com reposição da bola de fora do campo para a equipa B, no prolongamento da linha de lance livre.
- c) e d) São averbados 2 ou 3 pontos a A1. O jogo prosseguirá com reposição da bola em jogo para a equipa B por detrás da linha final, como após qualquer cesto convertido.

31 – 24 Enunciado

É violação por intervenção ilegal sobre a bola se um jogador defensor toca a bola enquanto a mesma está dentro do cesto.

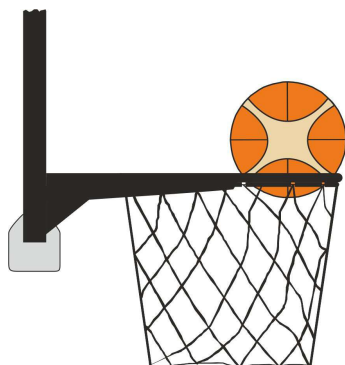


Figura 4 – Bola está dentro do cesto

31 – 25 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto de 2 pontos. A bola rola no aro com uma pequena parte da mesma dentro do cesto, quando:

- a) B1
- b) A2

toca a bola.

Interpretação:

A bola está dentro do cesto quando a mais pequena parte da bola está dentro e abaixo do nível do aro.

- a) É uma violação de B1 por intervenção ilegal sobre a bola. São averbados 2 pontos a A1.
- b) É uma jogada legal de A2. Um jogador atacante pode tocar a bola.

31 – 26 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto de 2 pontos. Soa o sinal do cronómetro de jogo para o final de quarto quando a bola rola no aro com uma pequena parte da mesma dentro do cesto. Depois do sinal do cronómetro de jogo ter soado:

- a) A2
- b) B2

toca a bola.

Interpretação:

É uma violação por intervenção ilegal sobre a bola de:

- a) A2. O cesto, se convertido, não conta.
- b) B2. São averbados dois 2 pontos a A1.

Depois do sinal do cronómetro de jogo soar para o final de quarto, a bola fica imediatamente morta quando é tocada por um jogador de qualquer das equipas.

31 – 27 Exemplo:

A1 executa um último lance livre. A bola ressalta do aro, toca a tabela e então rola no aro com uma pequena parte da bola dentro do cesto, quando:

- a) B2
- b) A2

toca a bola ainda em contacto com o aro.

Interpretação:

- a) É uma violação de B2 por intervenção ilegal sobre a bola.
- b) É uma jogada legal de A2.

Em ambos os casos, será concedido 1 ponto a A1.

Art. 33 Contactos: Princípios gerais

33 – 1 Enunciado

O princípio do cilindro aplica-se a todos os jogadores, independentemente de serem jogadores defensores ou atacantes.

33 – 2 Exemplo:

A1 está no ar em lançamento ao cesto de 3 pontos. A1 estende a perna que contacta com o jogador defensor B1.

Interpretação:

É falta de A1 por mover a perna para fora dos limites do cilindro e provocar contacto com o jogador defensor B1.

33 – 3 Enunciado

O propósito da regra do semicírculo de não carga (Art. 33.10) é não premiar um jogador defensor que tenha adotado uma posição debaixo do próprio cesto, na tentativa de conseguir uma falta por carga de um jogador atacante que está de posse da bola e penetra para o cesto.

Para a regra do semicírculo de não carga deve ser aplicado o seguinte critério:

- O jogador defensor deve ter um pé ou ambos os pés em contacto com a área de semicírculo (Figura 5). A linha de semicírculo faz parte da área de semicírculo.
- O jogador atacante deve penetrar para o cesto sobre a linha de semicírculo e tentar um lançamento ao cesto ou um passe, enquanto se encontra no ar.

O critério da regra do semicírculo de não carga não se aplicará e qualquer contacto deverá ser julgado de acordo com as regras, isto é, princípio do cilindro, princípio de carga/obstrução:

- Em todas as situações de jogo que ocorram fora da área do semicírculo de não carga ou nas jogadas que se desenvolvam pelo espaço compreendido entre a área do semicírculo e a linha final.
- Em todas as situações de ressalto quando, depois de um lançamento ao cesto, a bola ressalta e ocorre uma situação de contacto.
- Em qualquer uso ilegal de mãos, braços, pernas ou corpo, tanto pelo atacante como pelo defensor.



Figura 5 – Posição se um jogador dentro/fora da área do semicírculo de não carga

33 – 4 Exemplo:

A1 tenta um lançamento em suspensão que inicia fora da área do semicírculo. A1 carrega B1 que está em contacto com a área do semicírculo.

Interpretação:

É uma jogada legal de A1. Aplica-se a regra do semicírculo de não carga.

33 – 5 Exemplo:

A1 dribla ao longo da linha final e, após ter chegado à área que se encontra por detrás da tabela, salta no campo em direção à linha de lance livre. A1 carrega B1 que tem estabelecida uma posição legal de defesa em contacto com a área do semicírculo.

Interpretação:

É uma falta da equipa de posse de bola, por A1. A regra do semicírculo de não carga não se aplica. A1 entrou na área do semicírculo de não carga pelo campo diretamente atrás da tabela e da sua linha imaginária prolongada.

33 – 6 Exemplo:

O lançamento ao cesto de A1 ressalta do aro. A2 salta, agarra a bola e depois carrega B1 que está em posição legal de defesa em contacto com a área do semicírculo.

Interpretação:

É uma falta da equipa de posse de bola, por A2. Não se aplica a regra do semicírculo de não carga.

33 – 7 Exemplo:

A1 penetra para o cesto em ato de lançamento. Em vez de finalizar a penetração com um lançamento ao cesto, A1 passa a bola a A2, que segue A1 diretamente. A1 carrega então B1 que está em contacto com a área do semicírculo de não carga. Aproximadamente ao mesmo tempo, A2, com a bola nas mãos, fica com um caminho direto para o cesto numa tentativa de encestar.

Interpretação:

É uma falta da equipa de posse de bola, por A1. Não se aplica a regra do semicírculo de não carga. A1 usa ilegalmente o corpo para abrir caminho livre a A2 para o cesto.

33 – 8 Exemplo:

A1 penetra para o cesto em ato de lançamento. Enquanto A1 ainda se encontra no ar, em vez de finalizar a penetração com um lançamento ao cesto, A1 passa a bola a A2, que se encontra no canto do campo. A1 carrega então B1 que está em contacto com a área do semicírculo de não carga.

Interpretação:

É uma jogada legal de A1. Aplica-se a regra do semicírculo de não carga.

33 – 9 Exemplo:

A1 penetra para o cesto em ato de lançamento. Antes de largar a bola para lançar ao cesto, A1 usa o braço para empurrar B1 que está em contacto com a área do semicírculo de não carga.

Interpretação:

É uma falta de equipa de posse de bola por A1. A regra do semicírculo de não carga não se aplica porque A1 usa ilegalmente o braço.

33 – 10 Exemplo:

A1 tenta um lançamento em suspensão que inicia fora da área do semicírculo e contacta com B1 que está no ar após ter saltado verticalmente da área de semicírculo de não carga.

Interpretação:

É uma jogada legal de B1. A regra do semicírculo de não carga não se aplica porque B1 não tem um pé ou ambos os pés em contacto com a área de semicírculo de não carga quando ocorre o contacto com A1. Qualquer contacto deve ser avaliado de acordo com as regras.

33 – 11 Enunciado

Uma falta pessoal é um contacto ilegal de um jogador sobre um adversário. O jogador que provoca o contacto ilegal sobre o adversário deverá ser penalizado adequadamente.

33 – 12 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. B1 empurra o colega B2 que, desse modo, provoca um contacto ilegal com A1 em ato de lançamento. A bola entra no cesto.

Interpretação:

Serão concedidos 2 ou 3 pontos a A1. B2 promoveu contacto ilegal com A1, devendo ser-lhe averbada a falta. A1 irá executar 1 lance livre. O jogo continuará como após qualquer último lance livre.

33 – 13 Exemplo:

A1 tenta um lançamento ao cesto. B2 empurra A2 que, desse modo, provoca então um contacto desnecessário com o colega A1. A bola entra no cesto. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto.

Interpretação:

Serão concedidos 2 ou 3 pontos a A1. A equipa A irá repor a bola em jogo de fora de campo, no local mais próximo de onde ocorreu a falta pessoal de B2.

Art. 34 Falta pessoal**34 – 1 Enunciado**

O cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto ou em cada prolongamento e a bola está nas mãos do árbitro ou à disposição do executante da reposição. Se, nesse momento, um jogador defensor contacta ilegalmente um jogador atacante dentro do campo, é uma falta de reposição, a menos que o contacto configure o critério de falta antidesportiva. O jogador que sofreu a falta executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto, independentemente do número de faltas da equipa no 4º quarto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa não infratora, no local mais próximo de onde ocorreu a falta.

34 – 2 Exemplo:

Com 1:31 no cronómetro de jogo no 4º quarto, antes do executante de reposição, A1, largar a bola, B2 provoca contacto ilegal sobre A2 dentro de campo. É assinalada a B2 uma falta de reposição.

Interpretação:

Independentemente do número de faltas da equipa B no 4º quarto, A2 executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2. Se na:

- a) Zona de defesa, a equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

b) Zona de ataque, a equipa A terá o tempo restante se o aparelho de 14/24 segundos mostrar 14 segundos ou mais e terá 14 segundos se o aparelho de 14/24 segundos mostrar 13 segundos ou menos.

34 – 3 Exemplo:

Com 1:24 no cronómetro de jogo no 4º quarto, depois de um cesto ou de um lance livre convertido por B1, o executante de reposição, A1, tem a bola por detrás da linha final. Antes de A1 largar a bola, B2 provoca contacto ilegal sobre A2 dentro de campo. É a 5ª falta da equipa B.

Interpretação:

A menos que o contacto de B2 sobre A2 configure o critério de uma falta antidesportiva, esta é uma falta de reposição. Independentemente do número de faltas da equipa B no 4º quarto, A2 executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2, exceto diretamente por detrás da tabela. O executante de reposição da equipa A não tem o direito de se mover ao longo da linha final do local determinado para a reposição da bola em jogo ou passar a bola a um colega de equipa, antes de ter largado a bola para dentro de campo, como após um cesto ou último lance livre convertido.

34 – 4 Exemplo:

Com 58 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e antes do executante de reposição, A1, largar a bola, B2 contacta ilegalmente A2 dentro do campo.

Interpretação:

Independentemente do número de faltas da equipa B no 4º quarto, A2 executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2.

34 – 5 Exemplo:

Com 55 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e antes do executante de reposição, A1, largar a bola, B2 provoca contacto sobre A2 no campo, de uma maneira que configura o critério de uma falta antidesportiva. É assinalada a B2 uma falta antidesportiva.

Interpretação:

A2 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

34 – 6 Exemplo:

Com 54 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e antes do executante de reposição, A1, largar a bola, B2 contacta ilegalmente A2 dentro do campo. É assinalada a B2 uma falta de reposição. É então averbada uma falta técnica a A2.

Interpretação:

O jogo irá recomeçar com 1 lance livre por qualquer jogador da equipa B, seguido de 1 lance livre por A2 e da reposição de bola pela equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2. Se na zona de defesa, a equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos se este indicar 13 segundos ou menos ou o tempo remanescente se o aparelho de 14/24 segundos indicar 14 segundos ou mais.

34 – 7 Exemplo:

Com 53 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e antes do executante de reposição, A1, largar a bola, A2 provoca contacto sobre B2 dentro do campo. É assinalada a A2 uma falta de equipa de posse de bola.

Interpretação:

A equipa A não ganhou uma vantagem por ter sido assinalada a A2 a falta de equipa de posse de bola. Deverá ser averbada uma falta pessoal a A2, a menos que haja um contacto que configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante. O jogo recomeçará com reposição de bola pela equipa B, no local mais próximo de onde a falta de A2 ocorreu.

34 – 8 Exemplo:

Com 51 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e com o resultado de A 83 – B 80, o executante de reposição, A1, tem a bola nas mãos quando B2 provoca contacto sobre A2 numa zona do campo diferente de onde a reposição da bola em jogo é efetuada. É assinalada a B2 uma falta sobre A2.

Interpretação:

A menos que o contacto de B2 sobre A2 configure o critério de uma falta antidesportiva, é uma falta de reposição. A2 executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa A, no local mais próximo de onde ocorreu a falta de B2.

34 – 9 Exemplo:

Com 48 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e com o resultado de A 83 – B 80, a bola já saiu das mãos do executante da reposição, A1, quando B2 provoca contacto sobre A2 numa zona do campo diferente de onde a reposição da bola em jogo é efetuada. É assinalada a B2 uma falta sobre A2.

Interpretação:

Esta não é uma falta de reposição porque a bola já tinha deixado as mãos do executante da reposição, A1. A menos que o contacto de B2 sobre A2 configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante, é uma falta pessoal e deverá ser penalizada em conformidade.

Art. 35 Falta dupla**35 – 1 Enunciado**

Uma falta pode ser falta pessoal, falta antidesportiva, falta desqualificante ou falta técnica. Para ser considerada falta dupla, ambas as faltas têm que ser faltas de jogador entre os mesmos 2 adversários e têm que ser da mesma categoria, sejam ambas faltas pessoais ou ambas uma qualquer combinação de faltas antidesportivas e de faltas desqualificantes. Não deverão ser concedidos lances livres, independentemente das faltas de equipa das equipas. A falta dupla deve envolver contacto físico, portanto as faltas técnicas não fazem parte de uma falta dupla por não envolverem contacto.

Se ambas as faltas, ocorrendo aproximadamente ao mesmo tempo, não são da mesma categoria (pessoal ou antidesportiva/desqualificante), então não é uma falta dupla. As penalidades não se cancelarão entre si. Deverá considerar-se sempre que a falta pessoal ocorreu primeiro e a falta antidesportiva/desqualificante depois.

35 – 2 Exemplo:

A1 dribla quando são assinaladas faltas técnicas a A2 e B2.

Interpretação:

Faltas técnicas não fazem parte de uma falta dupla. As penalidades cancelam-se entre si. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa A, no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando foi assinalada a primeira falta técnica. A equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

35 – 3 Exemplo:

O driblador A1 e B1 cometem faltas pessoais um contra o outro aproximadamente ao mesmo tempo. A equipa A tem 2 faltas de equipa e a equipa B tem 5 faltas de equipa no quarto.

Interpretação:

Ambas as faltas são da mesma categoria (faltas pessoais), portanto é uma falta dupla. O número diferente de faltas de equipa no quarto é irrelevante. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa A, no local mais próximo de onde a falta dupla ocorreu. A equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

35 – 4 Exemplo:

A1, com a bola nas mãos em ato de lançamento, e B1 cometem falta um sobre o outro (ambas faltas pessoais) aproximadamente ao mesmo tempo.

Interpretação:

Ambas as faltas são da mesma categoria, portanto é uma falta dupla.

Se o lançamento de A1 é convertido, o cesto não conta. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa A, no prolongamento da linha de lance livre.

Se o lançamento de A1 não é convertido, o jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa A, no local mais próximo de onde a falta dupla ocorreu.

Em ambos os casos, a equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

35 – 5 Exemplo:

O lançamento ao cesto de A1 está no ar quando A1 e B1 cometem falta um sobre o outro (ambas faltas pessoais) aproximadamente ao mesmo tempo.

Interpretação:

Ambas as faltas são da mesma categoria, portanto é uma falta dupla.

Se o lançamento de A1 é convertido, o cesto de A1 conta. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa B por detrás da sua linha final, como após qualquer cesto de campo convertido.

Se o lançamento de A1 não é convertido, é uma situação de bola ao ar. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo por posse de bola alternada.

35 – 6 Exemplo:

A equipa A tem 2 faltas de equipa e a equipa B tem 3 faltas de equipa no quarto. Então:

- a) Enquanto A2 dribla, A1 e B1 empurram-se mutuamente na posição de poste.
- b) Durante o ressalto, A1 e B1 empurram-se mutuamente.
- c) Durante a receção de um passe de A2 para A1, A1 e B1 empurram-se mutuamente.

Interpretação:

Em todos os casos, é uma falta dupla. O jogo deve prosseguir com:

- a) e c) Uma reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde a falta dupla ocorreu.
- b) Uma posse de bola alternada.

35 – 7 Exemplo:

É assinalada falta pessoal a B1 por empurrar o driblador A1. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por atingir B1 com um cotovelo.

Interpretação:

As 2 faltas não são da mesma categoria (falta pessoal e falta antidesportiva), portanto não é uma falta dupla. As penalidades não se cancelam entre si. A falta pessoal será sempre considerada como tendo ocorrido primeiro. A penalidade de reposição de bola para a equipa A será cancelada dado haver uma penalidade de falta posterior a ser administrada. B1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24”.

35 – 8 Exemplo:

É assinalada falta pessoal a B1 por empurrar o driblador A1. É a 5ª falta da equipa B nesse quarto. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 é sancionado com uma falta antidesportiva por atingir B1 com um cotovelo.

Interpretação:

As 2 faltas não são da mesma categoria (falta pessoal e falta antidesportiva), portanto não é uma falta dupla. As penalidades não se cancelam entre si. A falta pessoal deverá ser sempre considerada como tendo ocorrido primeiro. A1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. B1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24”.

35 – 9 Exemplo:

É assinalada ao driblador A1 uma falta de equipa de posse de bola sobre B1. É a 5ª falta da equipa A nesse quarto. Aproximadamente ao mesmo tempo, B1 é sancionado com uma falta antidesportiva por atingir A1 com um cotovelo.

Interpretação:

As 2 faltas não são da mesma categoria (falta pessoal e falta antidesportiva), portanto não é uma falta dupla. As penalidades não se cancelam entre si. A falta pessoal deverá ser sempre considerada como tendo ocorrido primeiro. A penalidade de reposição com posse de bola para a equipa B é cancelada, dado haver uma penalidade de falta posterior a ser administrada. A1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

35 – 10 Exemplo:

A1 dribla, quando aproximadamente ao mesmo tempo A1 e B1 cometem falta um sobre o outro.

- a) Ambas as faltas são pessoais.
- b) Ambas as faltas são antidesportivas.
- c) A falta de A1 é antidesportiva e a de B1 é falta desqualificante.
- d) A falta de A1 é desqualificante e a de B1 é falta antidesportiva.

Interpretação:

Em todos os casos, as 2 faltas são da mesma categoria (faltas pessoais ou faltas antidesportivas/desqualificantes), portanto é uma falta dupla. O jogo irá recomeçar com reposição da bola de fora de campo pela equipa A, no local mais próximo de onde a falta dupla ocorreu. A equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 36 Falta técnica

36 – 1 Enunciado

É dada uma advertência a um jogador por uma ação ou comportamento que, se repetido, pode determinar uma falta técnica. Essa advertência também deve ser comunicada ao treinador principal da equipa e é aplicável a todos os elementos dessa equipa, relativamente a quaisquer ações semelhantes e para o resto do jogo. Uma advertência só deve ser efetuada quando o cronómetro de jogo estiver parado e a bola morta.

36 – 2 Exemplo:

A1 é advertido por interferir com a reposição da bola de fora de campo ou por qualquer outra ação que, se repetida, pode determinar uma falta técnica.

Interpretação:

A advertência a A1 também deve ser comunicada ao treinador principal A e aplicável a todos os elementos da equipa A por quaisquer ações semelhantes e para o resto do jogo.

36 – 3 Enunciado

Enquanto um jogador se encontra em ato de lançamento ao cesto, não é permitido aos adversários desconcentrar aquele jogador com certas ações, tais como colocar as mãos perto dos olhos do lançador, gritar, bater fortemente com os pés ou bater palmas junto do lançador. De tudo isto pode resultar uma falta técnica se o lançador fica em desvantagem pela ação ou efetuada uma advertência no caso do lançador não ser colocado em desvantagem.

36 – 4 Exemplo:

A1 está em ato de lançamento ao cesto com a bola ainda nas mãos, quando B1 acena com as mãos frente aos olhos de A1 ou distrai A1 gritando ou batendo fortemente com os pés no campo de jogo. O lançamento ao cesto de A1 é:

- a) Convertido.
- b) Falhado.

Interpretação:

- a) O cesto de A1 conta. Deve ser efetuada uma advertência a B1, que também deve ser comunicada ao treinador principal B. O jogo recomeçará com reposição de bola para a equipa B por detrás da sua linha final.

Se a qualquer membro da equipa B já tiver sido dada uma advertência por comportamento semelhante, B1 deve ser sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto.

- b) Deve ser assinalada uma falta técnica a B1. Qualquer jogador da equipa A executará um lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo recomeçará com reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica de B1 ocorreu.

36 – 5 Enunciado

Quando os árbitros constatam que estão mais de 5 jogadores de uma equipa dentro de campo simultaneamente enquanto o cronómetro de jogo está em funcionamento, pelo menos 1 jogador deve ter reentrado ou permanecido ilegalmente no jogo.

O erro deve ser corrigido imediatamente, sem colocar os adversários em desvantagem.

O que quer que tenha ocorrido durante o período entre a participação ilegal e o jogo ter sido parado quando a participação ilegal é constatada, permanece válido.

Pelo menos 1 jogador deve ser retirado do jogo e deve ser assinalada uma falta técnica ao treinador principal dessa equipa, registada como 'B₁'. O treinador principal é responsável por garantir que todas as substituições são aplicadas corretamente.

36 – 6 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo em andamento, a equipa A tem 6 jogadores dentro de campo. No momento da constatação:

- a) A equipa B (com 5 jogadores),
- b) A equipa A (com 6 jogadores)

está de posse de bola.

Interpretação:

O jogo deve ser interrompido de imediato, a não ser que a equipa B seja colocada em desvantagem. Um jogador da equipa A, conforme indicação do treinador principal, deve ser retirado do jogo. Ao treinador principal da equipa A será averbada uma falta técnica, registada como 'B₁'.

36 – 7 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo em andamento, a equipa A tem 6 jogadores no campo. Isto é constatado depois de:

- a) Ser assinalada a A1 uma falta de equipa de posse de bola.
- b) Um cesto convertido por A1.
- c) B1 cometer falta sobre A1 durante um lançamento ao cesto não convertido.
- d) O 6º jogador da equipa A já ter saído do campo.

Interpretação:

Em todos os casos, deve ser averbada uma falta técnica ao treinador principal da equipa A, registada como 'B₁'.

Em a), b) e c), 1 jogador da equipa A, conforme indicação do treinador principal, deverá ser retirado do jogo. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto.

O jogo deverá recomeçar:

- a) com uma reposição pela equipa B no local mais próximo da falta de A1.
- b) com uma reposição pela equipa B por detrás da sua linha final como após qualquer cesto válido.
- c) com a execução por A1 de 2 ou 3 lances livres.
- d) do local mais próximo de onde o jogo foi parado. Se nenhuma das equipas tinha a posse de bola nem o direito a ela, ocorreu uma situação de bola ao ar.

36 – 8 Enunciado

Após ser-lhe assinalada uma 5ª falta pessoal ou falta técnica ou falta antidesportiva, um jogador torna-se um jogador excluído e pode sentar-se no banco da equipa.

Quando os árbitros constatarem que um jogador excluído está em campo com o cronómetro de jogo em funcionamento, esse jogador deve ter permanecido ou reentrado ilegalmente no jogo.

O erro deve ser corrigido imediatamente, sem colocar os adversários em desvantagem.

O que quer que tenha ocorrido durante o período entre a participação ilegal e o jogo ter sido parado quando a participação ilegal é constatada, permanece válido.

O jogador excluído deve ser retirado do jogo e deve ser assinalada uma falta técnica ao treinador principal dessa equipa, registada como 'B₁'. O treinador principal é responsável por garantir que durante os períodos em que o cronómetro de jogo está em funcionamento, só os jogadores elegíveis se encontram em campo.

36 – 9 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo em funcionamento, o jogador excluído B1 está dentro do campo. A participação ilegal de B1 é constatada quando a bola:

- a) está de novo viva enquanto está na posse da equipa A.
- b) está de novo viva e enquanto está na posse da equipa B.
- c) está de novo morta, com B1 ainda em jogo.

Interpretação:

O jogo deve ser imediatamente parado, a menos que a equipa A seja colocada em desvantagem. B1 será retirado do jogo. Será averbada uma falta técnica ao treinador principal da equipa B, registada como 'B₁'.

36 – 10 Exemplo:

Com o cronómetro de jogo em funcionamento, o jogador excluído A1 está dentro do campo. A participação ilegal de A1 é constatada após:

- a) A1 obter um cesto.
- b) Falta de A1 sobre B1.
- c) B1 cometer falta sobre o driblador A1. É a 5ª falta da equipa B nesse quarto.

Interpretação:

O jogo deve ser imediatamente parado. A1 será retirado do jogo. Será averbada uma falta técnica ao treinador principal da equipa A, registada como 'B₁'.

- a) O cesto de A1 deve contar.
- b) A falta cometida por A1 é uma falta de jogador. Deve ser registada no boletim no espaço a seguir à 5ª falta.
- c) Os 2 lances livres devem ser executados pelo substituto de A1.

36 – 11 Exemplo:

Com 7 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e com o resultado A 70 - B 70, é assinalada a 5ª falta pessoal a A1 que se torna um jogador excluído. Depois do desconto de tempo que se segue, a equipa A ganhou a posse de bola e A1 converteu um cesto. A participação ilegal de A1 é constatada nesse momento, com 1 segundo a faltar no cronómetro de jogo.

Interpretação:

O cesto de A1, conta. Será averbada uma falta técnica ao treinador principal da equipa A, registada como 'B₁'. Qualquer jogador da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressaltar. O jogo irá recomeçar com reposição de bola para a equipa B por detrás da linha final, com 1 segundo no cronómetro de jogo.

36 – 12 Enunciado

Sempre que um jogador simula **ter sofrido** uma falta, deve aplicar-se o seguinte procedimento:

- Sem parar o jogo, o árbitro sinaliza a simulação mostrando o sinal de **“abaixar o antebraço duas vezes”**.
- Quando o jogo é parado **da próxima vez por qualquer razão**, deve ser efetuada uma advertência ao jogador e ao treinador principal da equipa. Cada equipa tem direito a 1 advertência por simulação.
- **Quando** da próxima vez qualquer jogador dessa equipa simule **ter sofrido** uma falta, deve ser assinalada falta técnica. Isto também se aplica quando o jogo não foi parado para efetuar a advertência anterior a qualquer jogador ou treinador principal dessa equipa.
- **Quando ocorre uma** simulação excessiva sem qualquer contacto, pode ser assinalada uma falta técnica imediatamente, sem advertência prévia.
- **Todas as situações de simulação de ter sofrido falta devem ser abordadas, independentemente de terem sido assinaladas ou não, faltas ou violações na mesma situação.**
- **A um jogador pode ser simultaneamente assinalada uma falta e efetuada uma “advertência de simulação de falta” em qualquer jogada, ou ao jogador que sofreu falta pode também ser efetuada uma “advertência de simulação de falta”.**

36 – 13 Exemplo:

B1 defende o driblador A1. A1 empurra B1 e A1 faz repentinamente um movimento com a cabeça, tentando dar uma impressão de ter sofrido falta de B1. Os árbitros assinalam falta ofensiva a A1.

Interpretação:

Em aditamento à falta ofensiva de A1, o árbitro deve efetuar a A1 uma “advertência de simulação de falta” (se é a primeira advertência de simulação da equipa) ou uma falta técnica (se é a segunda advertência de simulação da equipa).

36 – 14 Exemplo:

B1 defende o driblador A1. B1 empurra A1 e A1 faz repentinamente um movimento com a cabeça, tentando dar uma impressão de ter sofrido falta de B1. Os árbitros assinalam falta defensiva a B1.

Interpretação:

Em aditamento à falta defensiva de B1, o árbitro deve efetuar a A1 uma “advertência de simulação de falta” (se é a primeira advertência de simulação da equipa) ou uma falta técnica (se é a segunda advertência de simulação da equipa).

36 – 15 Exemplo:

B1 defende o driblador A1. A1 faz repentinamente um movimento com a cabeça, tentando dar uma impressão de ter sofrido falta de B1. Foi mostrado a A1 pelo árbitro o sinal de **“abaixar** o antebraço duas vezes”. Posteriormente no jogo, sem o cronómetro ter, entretanto, parado:

- A1 cai no campo, tentando dar uma impressão de ter sido empurrado por B1.
- B2 cai no campo de jogo, tentando dar uma impressão de ter sido empurrado por A2.

Interpretação:

- O árbitro já advertiu A1 pela primeira simulação com a cabeça, mostrando **a A1** o sinal de **“abaixar** o antebraço duas vezes”. Deve ser assinalada uma falta técnica a A1 pela segunda simulação por

- queda no campo, mesmo não tendo havido, entretanto, interrupção de jogo para que pudesse ter sido comunicada a advertência a A1 e ao treinador principal da equipa A pela primeira simulação de A1.
- b) O árbitro deverá efetuar a primeira advertência a B2 pela simulação, mostrando a B2 o sinal de “abaixar o antebraço duas vezes”. A advertência deverá ser comunicada a B2 e ao treinador principal da equipa B quando o cronómetro for parado da próxima vez, por qualquer razão. Como esta é a primeira paragem do jogo depois da simulação de A1, essa advertência também deverá ser comunicada ao treinador principal da equipa A.

36 – 16 Exemplo:

B1 defende o driblador A1. B1 cai no solo, tentando dar uma impressão de ter sofrido falta de A1. Ao mesmo tempo, A1 faz repentinamente um movimento com a cabeça, tentando dar uma impressão de ter sofrido falta de B1.

Interpretação:

O árbitro efetua a A1 e B1 uma “advertência de simulação de falta” (se é a primeira advertência de simulação da equipa) ou uma falta técnica (se é a segunda advertência de simulação da equipa).

36 – 17 Enunciado

Podem ocorrer lesões sérias por excessiva oscilação de cotovelos, especialmente em situações de ressalto e de jogadores estreitamente marcados. Se desta ação resulta um contacto, pode ser assinalada uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou mesmo uma falta desqualificante. Se desta ação não resulta um contacto, pode ser assinalada uma falta técnica.

36 – 18 Exemplo:

A1 ganha a posse da bola no ressalto e é, de imediato, estreitamente marcado por B1. Sem promover contacto com B1, A1 movimentava excessivamente os cotovelos para intimidar B1 ou para criar o espaço suficiente para rodar, passar ou driblar.

Interpretação:

A ação de A1 não está de acordo com o espírito intenção das regras. Pode ser assinalada uma falta técnica a A1.

36 – 19 Enunciado

Um jogador deve ser automaticamente desqualificado para o resto do jogo quando tenha cometido 2 faltas técnicas, ou 2 faltas antidesportivas ou 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva.

Um treinador principal deve ser automaticamente desqualificado para o resto do jogo quando tenha cometido 2 faltas técnicas (“C”) devido a um comportamento antidesportivo pessoal ou 3 faltas técnicas, sejam todas (“B”) ou uma delas (“C”).

Quando quaisquer pessoas são desqualificadas para o resto do jogo, devem abandonar o jogo imediatamente (demorando não mais do que 30 segundos) e deverão dirigir-se e permanecer no balneário da equipa durante o resto do jogo ou abandonar o edifício.

36 – 20 Exemplo:

É assinalada a A1 uma 1ª falta técnica durante a 1ª parte, por agarrar o aro. É assinalada a A1 uma 2ª falta técnica na 2ª parte, por um comportamento antidesportivo.

Interpretação:

A1 deverá ser automaticamente desqualificado para o resto do jogo. Apenas deve ser penalizada a 2ª falta técnica de A1 e não há lugar a qualquer penalidade adicional devido à desqualificação. O cronometrista

deve informar imediatamente um árbitro quando foram assinaladas 2 faltas técnicas a A1 e que A1 deverá ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**.

36 – 21 Enunciado

Após ser assinalada a sua 5ª falta pessoal, falta técnica ou falta antidesportiva, um jogador torna-se um jogador excluído. Após uma 5ª falta, quaisquer faltas técnicas sancionadas ao jogador devem ser averbadas ao treinador principal desse jogador, registada como 'B₁'.

O jogador excluído não é um jogador desqualificado e pode permanecer na área de banco da equipa.

36 – 22 Exemplo:

No 1º quarto, é assinalada a B1

- a) Uma falta técnica.
- b) Uma falta antidesportiva.

No 4º quarto, é assinalada a B1 a 5ª falta. É a 2ª falta da equipa B nesse quarto. Ao dirigir-se ao banco da equipa, B1 é sancionado com uma falta técnica.

Interpretação:

Em ambos os casos, B1 não será desqualificado. Com a 5ª falta, B1 tornou-se um jogador excluído. Todas as subseqüentes faltas técnicas de B1 serão averbadas ao treinador principal da equipa B, registadas como 'B₁'. Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a última falta técnica de B1 ocorreu.

36 – 23 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1, sendo a 5ª falta pessoal de B1 e a 2ª falta da equipa B no quarto. Ao dirigir-se ao banco da equipa, B1 é sancionado com uma falta desqualificante.

Interpretação:

B1 é desqualificado e deverá dirigir-se para o balneário ou, se B1 o desejar, deverá abandonar o edifício. A falta desqualificante de B1 deverá ser registada a B1 no boletim de jogo como 'D' no espaço a seguir à sua 5ª falta e ao treinador principal da equipa B como 'B₂'. Qualquer jogador da equipa A deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 24 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1, sendo a 5ª falta pessoal de B1 e a 5ª falta da equipa B no quarto. Ao dirigir-se ao banco da equipa, B1 é sancionado com uma falta desqualificante.

Interpretação:

B1 é desqualificado e deverá dirigir-se para o balneário ou, se B1 o desejar, deverá abandonar o edifício. A falta desqualificante de B1 deverá ser registada a B1 no boletim de jogo como 'D' e ao treinador principal da equipa B como 'B₂'. A1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. De seguida, qualquer jogador da equipa A deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 25 Exemplo:

Na 1ª parte, é assinalada a A1 uma falta técnica por atrasar o jogo. Na 2ª parte, é assinalada a A1 uma falta sobre B1, que configura o critério de uma falta antidesportiva.

Interpretação:

O **cronometrista** deve informar imediatamente o árbitro quando a um jogador foram assinaladas 1 falta técnica e 1 falta antidesportiva e que A1 deverá ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Apenas é penalizada a falta antidesportiva e não será administrada qualquer penalidade adicional pela desqualificação de A1. B1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 26 Exemplo:

Na 1ª parte é assinalada a A1 uma falta antidesportiva por parar, com um contacto desnecessário, a progressão da equipa adversária em transição. Na 2ª parte, A2 dribla na zona de defesa, quando é averbada uma falta técnica a A1, por simular ter sofrido uma falta fora da bola.

Interpretação:

O **cronometrista** deve informar imediatamente o árbitro quando a um jogador foram assinaladas 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica e que A1 deverá ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Apenas é penalizada a falta técnica e não será administrada qualquer penalidade adicional pela desqualificação de A1. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a falta técnica foi assinalada a A1. A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 27 Enunciado

Um jogador-treinador principal deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo** se for sancionado com as seguintes faltas:

- 2 faltas técnicas enquanto jogador.
- 2 faltas antidesportivas enquanto jogador.
- 1 falta antidesportiva e 1 falta técnica enquanto jogador.
- 1 falta técnica enquanto treinador principal, registada como 'C₁', e 1 falta antidesportiva ou falta técnica enquanto jogador.
- 1 falta técnica enquanto treinador principal, registada como 'B₁' ou 'B₂', 1 falta técnica enquanto treinador principal, registada como 'C₁', e 1 falta antidesportiva ou falta técnica enquanto jogador.
- 2 faltas técnicas enquanto treinador principal, registadas como 'B₁' ou 'B₂', e 1 falta antidesportiva ou falta técnica enquanto jogador.
- 2 faltas técnicas enquanto treinador principal, registadas como 'C₁'.
- 1 falta técnica enquanto treinador principal, registada como 'C₁', e 2 faltas técnicas enquanto treinador principal, registadas como 'B₁' ou 'B₂'.
- 3 faltas técnicas enquanto treinador principal, registadas como 'B₁' ou 'B₂'.

Sempre que um jogador-treinador principal for automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**, deve ser inserido GD no boletim de jogo depois da falta que originou a desqualificação automática. O jogador designado como novo capitão será o novo jogador-treinador principal.

36 – 28 Exemplo:

No 1º quarto, o jogador-treinador principal A1 é sancionado com uma falta técnica por simular uma falta enquanto jogador. No 4º quarto, A2 está a driblar quando o jogador-treinador principal A1 é sancionado com uma falta técnica por próprio comportamento antidesportivo de A1 como treinador principal, registada como 'C₁'.

Interpretação:

O jogador-treinador A1 deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Apenas a 2ª falta técnica de A1 é penalizada e não haverá qualquer penalidade adicional pela desqualificação de A1. O **cronometrista** deve informar imediatamente um árbitro quando ao jogador-treinador A1 foram assinaladas 1 falta técnica enquanto jogador e 1 falta técnica pessoal enquanto treinador principal e que A1 deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a falta técnica ocorreu. A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 29 Exemplo:

No 2º quarto, é assinalada ao jogador-treinador principal A1 uma falta antidesportiva sobre B1 enquanto jogador. No 3º quarto, ao jogador-treinador principal A1 é averbada uma falta técnica por um comportamento antidesportivo do fisioterapeuta da equipa A, registada como 'B₁'. No 4º quarto, A2 está a driblar quando é assinalada falta técnica ao substituto A6. A falta técnica de A6 deverá ser registada como 'B₁' ao jogador-treinador principal A1.

Interpretação:

O jogador-treinador A1 deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Apenas a 2ª falta técnica de A1 (pela falta técnica de A6) é penalizada e não haverá qualquer penalidade adicional pela desqualificação de A1. O **cronometrista** deve informar imediatamente um árbitro quando ao jogador-treinador A1 foram assinaladas 1 falta antidesportiva enquanto jogador e então 2 faltas técnicas enquanto treinador principal pelo comportamento de elementos do banco da equipa. A1 deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a falta técnica de A6 ocorreu. A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 30 Exemplo:

No 2º quarto, o jogador-treinador principal A1 é sancionado com uma falta técnica pelo comportamento antidesportivo pessoal de A1 enquanto treinador principal, registada como 'C₁'. No 4º quarto, o jogador-treinador A1 é sancionado com uma falta antidesportiva sobre B1 enquanto jogador.

Interpretação:

O jogador-treinador A1 deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. Apenas é penalizada a falta antidesportiva de A1 e não haverá penalidade adicional pela desqualificação de A1. O **cronometrista** deve informar imediatamente um árbitro quando ao jogador-treinador A1 foram assinaladas 1 falta técnica pessoal enquanto treinador principal e então 1 falta antidesportiva enquanto jogador e que A1 deve ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo**. B1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição de bola na sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 31 Exemplo:

O jogador-treinador principal A1 está a jogar quando é assinalada uma falta técnica ao substituto A6.

Interpretação:

A falta técnica resultante de um comportamento antidesportivo de pessoas autorizadas a sentar-se no banco de equipa deverá ser averbada ao jogador-treinador principal, mesmo que haja um 1º treinador adjunto inscrito no boletim.

36 – 32 Exemplo:

Durante um intervalo de jogo,

- a) o substituto A6
- b) o jogador-treinador principal A1
- c) o médico da equipa A

é penalizado com uma falta técnica.

Interpretação:

A falta técnica é averbada a

- a) A6 como jogador,
- b) A1 como jogador,
- c) A1 como jogador-treinador principal, mesmo que haja um 1º treinador adjunto inscrito no boletim.

36 – 33 Exemplo:

O jogador-treinador principal A1 cometeu 4 faltas como jogador e 1 falta técnica como treinador principal.

Interpretação:

O jogador-treinador principal A1 não continuará como jogador porque A1 cometeu um total de 5 faltas como jogador e como treinador principal. A1 pode continuar como treinador principal.

36 – 34 Exemplo:

O jogador-treinador principal A1 cometeu 1 falta técnica como jogador e 1 falta técnica como treinador principal.

Interpretação:

O jogador-treinador principal deverá ser automaticamente desqualificado para o resto do jogo (GD) por ter cometido 2 faltas técnicas pessoais ('C').

36 – 35 Enunciado

Com o cronómetro de jogo em 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento, quando o árbitro tem de colocar a bola à disposição de executante de reposição da bola em jogo e com um jogador a defender o executante da reposição, o seguinte procedimento deve ser aplicado:

- O árbitro deve utilizar o sinal de “transposição de linha limite” como advertência ao jogador defensor antes de a bola estar à disposição do executante da reposição.
- Se, então, o jogador defensor movimentar qualquer parte do corpo sobre a linha limite para interferir com a reposição de bola, deve ser sancionado com 1 falta técnica sem qualquer aviso adicional.

36 – 36 Exemplo:

Com 1:08 no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 tem a bola nas mãos para reposição por detrás da linha lateral, na sua:

- a) Zona de ataque.

b) Zona de defesa.

O árbitro mostra o sinal de advertência de “transposição de linha limite” a B1. B1 movimenta as mãos sobre a linha limite para interferir com a reposição de A1.

Interpretação:

Como o árbitro fez a B1 um sinal de advertência antes de entregar a bola a A1, B1 deve ser sancionado com uma falta técnica por interferir com a reposição de bola. Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo onde se encontrava a bola quando a falta técnica de B1 ocorreu. A equipa A terá no aparelho de 14/24 segundos:

a) 14 segundos, se o aparelho de 14/24 segundos indicar 13 segundos ou menos ou o tempo remanescente se o aparelho de 14/24 segundos indicar 14 segundos ou mais.

b) 24 segundos.

36 – 37 Enunciado

Durante os primeiros 3 quartos e quando o cronómetro de jogo indica mais de 2:00 minutos no 4º quarto e em cada prolongamento, ocorre uma reposição de bola. Se um jogador defensor movimenta qualquer parte do corpo sobre a linha limite para interferir com a reposição, o seguinte procedimento deve ser aplicado:

- O árbitro deve interromper o jogo de imediato e efetuar uma advertência verbal ao jogador defensor e ao treinador principal dessa equipa. A advertência torna-se extensível a todos os jogadores dessa equipa para o resto do jogo.
- Se um jogador defensor então movimenta outra vez qualquer parte do corpo sobre a linha limite para interferir com a reposição de bola, deve ser sancionado com 1 falta técnica sem qualquer aviso adicional.

36 – 38 Exemplo:

Com 4.27 no cronómetro de jogo no 2º quarto e depois de cesto de B1, A1 tem a bola nas mãos para reposição em jogo por detrás da linha final. B1 movimenta as mãos sobre a linha final para interferir com a reposição de A1.

Interpretação:

a) Se um jogador da equipa B interferiu com uma reposição pela primeira vez no jogo, o árbitro deve interromper o jogo de imediato e efetuar uma advertência verbal a B1 e ao treinador principal da equipa B. Esta advertência torna-se extensível a todos os jogadores da equipa B para o resto do jogo.

b) Se o árbitro já tinha efetuado, no jogo, uma advertência verbal a qualquer jogador da equipa B por interferir com uma reposição, deve ser assinalada uma falta técnica a B1. Qualquer jogador da equipa A deverá executar 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição pela equipa A por detrás da sua linha final. A equipa A terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 39 Enunciado

Quando uma falta técnica é assinalada, a penalidade de **1 lance livre sem alinhamento para ressalto** deve ser executada de imediato. Após o lance livre ser executado, o jogo deve prosseguir do local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a falta técnica ocorreu.

36 – 40 Exemplo:

Com 21 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de defesa quando B1 é sancionado com uma falta técnica.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa A pode executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo onde se encontrava a bola quando a falta técnica de B1 ocorreu. A equipa A terá novo período de 8 segundos e 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 41 Exemplo:

Com 21 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de defesa quando A2 é sancionado com uma falta técnica.

Interpretação:

Qualquer jogador da equipa B pode executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo onde se encontrava a bola quando a falta técnica de A2 ocorreu. A equipa A terá 5 segundos para levar a bola para a zona de ataque. A equipa A terá 21 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

36 – 42 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 durante uma sua tentativa de cesto de 2 pontos. A bola não entra no cesto.

- a) Antes do 1º lance livre de 2 por A1, A2 é sancionado com uma falta técnica.
- b) Após o 1º lance livre de 2 por A1, A2 é sancionado com uma falta técnica.

Interpretação:

- a) Qualquer jogador da equipa B ou substituto deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. A1 deverá então executar os 2 lances livres.
- b) Qualquer jogador da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. A1 deverá então executar o 2º lance livre.

Em ambos os casos, o jogo recomeçará como após qualquer último lance livre.

36 – 43 Exemplo:

Durante um desconto de tempo, A2 é sancionado com uma falta técnica.

Interpretação:

O desconto de tempo deverá ser concluído. Depois do desconto de tempo, qualquer jogador ou substituto da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deverá prosseguir no local mais próximo de onde foi interrompido antes do desconto de tempo.

36 – 44 Exemplo:

O lançamento ao cesto de A1 está no ar, quando é sancionada uma falta técnica a:

- a) B1 ou ao médico da equipa B.
- b) A2 ou ao médico da equipa A.

Interpretação:

- a) Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre.
- b) Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre.

Se o lançamento de A1 entrou no cesto, o cesto conta. O jogo deverá prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B de qualquer local atrás da linha final.

Se o lançamento de A1 não entrou no cesto, o jogo prosseguirá com reposição por posse de bola alternada, no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando a falta técnica ocorreu.

36 – 45 Exemplo:

A1 tem a bola nas mãos durante o ato de lançamento quando é sancionada uma falta técnica a:

- a) B1 ou médico da equipa B.
- b) A2 ou médico da equipa A.

Interpretação:

- a) Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre. Se o lançamento de A1 entrou no cesto, o cesto conta. O jogo deverá prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B de qualquer local atrás da linha final.
- b) Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre. Se o lançamento de A1 entrou no cesto, o cesto não conta. O jogo deverá prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no prolongamento da linha de lance livre.

Em ambos os casos, se o lançamento de A1 não entrou no cesto, o jogo prosseguirá com uma reposição de bola pela equipa A, no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a falta técnica ocorreu.

Art. 37 Falta antidesportiva**37 – 1 Enunciado**

Qualquer contacto ilegal do jogador por detrás ou lateralmente sobre um adversário que está em progressão na direção do cesto adversário e sem qualquer jogador adversário entre o jogador que progride e o cesto deve ser assinalado como falta antidesportiva até que o jogador atacante inicie o ato de lançamento. No entanto, qualquer contacto que não seja uma tentativa legítima de diretamente jogar a bola ou um contacto excessivo, duro, que configure o critério de falta antidesportiva, pode ser assinalado como falta antidesportiva em qualquer momento do jogo.

37 – 2 Exemplo:

A1 dribla na direção do cesto em contra-ataque e não há qualquer adversário entre A1 e o cesto adversário. B1 provoca um contacto ilegal sobre A1, por detrás, e é assinalada falta a B1.

Interpretação:

É uma falta antidesportiva de B1.

37 – 3 Exemplo:

A terminar um contra-ataque e antes de A1 ter a bola nas mãos para iniciar o ato de lançamento, B1 provoca contacto com o braço de A1, por detrás:

- a) Tentando roubar a bola.
- b) Com contacto que configura critério de falta antidesportiva.

Interpretação:

Em ambos os casos, é uma falta antidesportiva de B1.

37 – 4 Exemplo:

A terminar um contra-ataque, A1 tem a bola nas mãos no ato de lançamento, quando B1 provoca contacto com o braço de A1, por detrás:

- a) Tentando bloquear a bola.
- b) Com contacto que configura critério de falta antidesportiva.

Interpretação:

- a) É uma falta pessoal de B1.
- b) É uma falta antidesportiva de B1.

37 – 5 Exemplo:

A1 passa a bola da zona de defesa para A2 que está na zona de ataque em progressão para o cesto adversário, sem qualquer jogador da equipa B entre A2 e o cesto. A2 salta e antes de agarrar a bola, B1 comete falta sobre A2 por detrás. É assinalada falta a B1.

Interpretação:

É uma falta antidesportiva de B1 por um contacto ilegal sobre um jogador em progressão, por detrás, sem qualquer jogador da equipa B entre A2 e o cesto, depois da bola ter sido largada num passe para A2.

37 – 6 Exemplo:

A1 tem a bola nas mãos na zona de defesa. A2 na zona de ataque está em progressão para o cesto adversário, sem qualquer jogador da equipa B entre A2 e o cesto. Antes de A1 largar a bola num passe para A2, B1 comete falta sobre A2 por detrás.

Interpretação:

Não é uma falta antidesportiva de B1 porque A1 ainda não largou a bola no passe para A2.

37 – 7 Exemplo:

B1, na zona de defesa, bate a bola para fora das mãos do driblador A1. B1 tenta então ganhar a posse de bola. Sem qualquer jogador da equipa A entre B1 e o cesto, A2 provoca contacto sobre B1, por detrás ou lateralmente.

Interpretação:

É uma falta antidesportiva de A2 quando B1 tentava ganhar a posse de bola, sem qualquer jogador da equipa A entre B1 e o cesto.

37 – 8 Enunciado

Após ter-lhe sido assinalada uma 5ª falta pessoal, esse jogador torna-se um jogador excluído. Qualquer falta técnica ou falta desqualificante adicional ou uma falta por comportamento antidesportivo desse jogador, deverá ser assinalada e registada no boletim de jogo ao treinador principal da equipa como 'B' e penalizada adequadamente.

37 – 9 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1. É a 5ª falta de B1 e a 2ª da equipa B nesse quarto. No caminho para o banco de equipa, B1 empurra A1.

Interpretação:

Com a 5ª falta, B1 tornou-se um jogador excluído. O comportamento antidesportivo de B1 deve ser averbado como uma falta técnica ao treinador principal da equipa B, registada como 'B1'. Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A no local mais próximo de onde ocorreu o comportamento antidesportivo de B1.

37 – 10 Exemplo:

O driblador A1 comete falta sobre B1. É a 5ª falta de A1. No caminho para o banco de equipa, A1 é sancionado com uma falta técnica por palavras indevidas contra um árbitro.

Interpretação:

Com a 5ª falta, A1 tornou-se um jogador excluído. A falta técnica de A1 deve ser averbada ao treinador principal da equipa B, registada como 'B₁'. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B no local mais próximo de onde ocorreu a falta de A1.

37 – 11 Exemplo:

A1 comete falta sobre B1. É a 5ª falta de A1 e a 2ª da equipa A nesse quarto. No caminho para o banco de equipa, A1 empurra B1. Agora é B1 que empurra A1. B1 é sancionado com uma falta antidesportiva.

Interpretação:

Com a 5ª falta, A1 tornou-se um jogador excluído. O comportamento antidesportivo de A1 deve ser averbado como uma falta técnica ao treinador principal da equipa A, registada como 'B₁'. A falta antidesportiva de B1 é averbada a B1 e registada como "U₂". Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O substituto de A1 executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa A na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 38 Falta desqualificante**38 – 1 Enunciado**

A qualquer pessoa desqualificada não lhe é permitido sentar-se no banco da equipa. Como tal, essa pessoa não pode ser mais penalizada por qualquer comportamento antidesportivo.

38 – 2 Exemplo:

A1 é desqualificado por um comportamento antidesportivo flagrante. A1 abandona o campo e insulta verbalmente um árbitro.

Interpretação:

A1 já foi desqualificado e já não pode ser mais penalizado pelos seus insultos verbais. O árbitro principal ou o comissário, se presente, deverá enviar um relatório descrevendo o incidente à entidade organizadora da competição.

38 – 3 Enunciado

Quando um jogador é desqualificado por um comportamento antidesportivo flagrante, a penalidade deverá ser a mesma como para qualquer outra falta desqualificante sem contacto.

38 – 4 Exemplo:

A1 comete violação por "passos". Frustrado, A1 insulta o árbitro. A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

Interpretação:

A1 tornou-se um jogador desqualificado. A falta desqualificante de A1 é averbada a A1 e registada como 'D₂'. Qualquer jogador da equipa B executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo recomeçará com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

38 – 5 Enunciado

Quando o treinador principal é sancionado com uma falta desqualificante, deve ser registada como 'D₂'.

Quando qualquer outra pessoa autorizada a se sentar no banco da equipa é desqualificada, o treinador principal deve ser sancionado com uma falta técnica, registada como 'B₂'. A penalidade deve ser a mesma como para qualquer outra falta desqualificante sem contacto.

38 – 6 Exemplo:

É assinalada a A1 uma 5ª falta pessoal. É a 2ª falta da equipa A no quarto. Enquanto se dirige para o seu banco:

- a) A1 insulta um árbitro
- b) A1 agride B2 a soco, na face.

Em ambos os casos, A1 é sancionado com uma falta desqualificante.

Interpretação:

Com a 5ª falta, A1 tornou-se um jogador excluído. A1 torna-se um jogador excluído desqualificado por insultar um árbitro ou por agredir B2 a soco. A falta desqualificante de A1 é registada no boletim de jogo a A1 como 'D' e ao treinador principal da equipa A, registada como 'B₂'. Em:

- a) Qualquer jogador da equipa B executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto.
- b) B2 executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto.

Em ambos os casos, o jogo recomeçará com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

38 – 7 Enunciado

Qualquer ação flagrantemente antidesportiva, cometida por um jogador ou por uma pessoa autorizada a sentar-se no banco da equipa é uma falta desqualificante. A falta desqualificante pode ser um resultado das suas ações:

- Diretamente contra uma pessoa da equipa adversária, árbitros, oficiais de mesa, comissário ou espetadores.
- Diretamente contra qualquer elemento da própria equipa.
- Por intencionalmente provocar dano em equipamento do jogo.

38 – 8 Exemplo:

Podem ocorrer as seguintes ações flagrantemente antidesportivas:

- a) A1 agride a soco o seu colega de equipa A2.
- b) A1 sai do campo e agride a soco um espetador.
- c) A6, na zona de banco de equipa, agride o seu colega de equipa A7.
- d) A6 bate na mesa dos oficiais e danifica a aparelhagem de 14/24 segundos.

Interpretação:

Em a) e b) A1 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante de A1 deverá ser averbada a A1, registada como 'D₂'.

Em c) e d) A6 deverá ser desqualificado. A falta desqualificante de A6 deverá ser registada no boletim de jogo a A6 como 'D' e averbada ao treinador principal da equipa B, registada como 'B₂'.

Qualquer jogador da equipa B executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo recomeçará com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

38 – 9 Enunciado

Se um jogador é desqualificado e no caminho para o balneário age de maneira que é consistente com uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, estas ações adicionais não serão penalizadas e deverão apenas ser reportadas à entidade organizadora da competição.

38 – 10 Exemplo:

A1 é sancionado com uma falta desqualificante por insultar um árbitro. No caminho para o balneário:

- a) A1 empurra B1 de maneira consistente com uma falta antidesportiva.
- b) A1 agride B1 a soco de maneira consistente com uma falta desqualificante.

Interpretação:

Depois de A1 ser desqualificado, a falta adicional de A1 não pode ser assinalada e penalizada. A ação de A1 deverá ser reportada pelo árbitro principal ou comissário, se presente, à entidade organizadora da competição.

Em ambos os casos, serão concedidos 2 lances livres à equipa B, sem alinhamento para ressalto, pela falta desqualificante de A1. O jogo recomeçará com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 39 Luta**39 – 1 Enunciado**

Se depois de uma situação de luta todas as penalidades se cancelam entre si, à equipa que estava de posse de bola ou tinha direito a ela quando a luta começou, deve ser concedida uma reposição da bola em jogo no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a situação de luta começou. A equipa terá direito ao restante tempo no aparelho de 14/24 segundos quando o jogo foi parado.

39 – 2 Exemplo:

A equipa A tem a posse de bola há:

- a) 20 segundos,
- b) 5 segundos

quando ocorre uma situação que pode conduzir a uma luta. Os árbitros desqualificam 2 substitutos de cada equipa por terem abandonado as suas áreas de banco de equipa.

Interpretação:

À equipa A, que tinha a posse de bola antes da situação de luta ter começado, será concedida a reposição da bola de fora do campo, no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a situação de luta começou, com:

- a) 4 segundos,
 - b) 19 segundos
- no aparelho de 14/24 segundos.

39 – 3 Enunciado

Um treinador principal deve ser sancionado com uma única falta técnica pela desqualificação do treinador principal, do 1º treinador adjunto (se um ou ambos não ajudam os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem), qualquer substituto, qualquer jogador excluído ou qualquer acompanhante da equipa por abandonar a área do banco durante uma situação de luta. Se a falta técnica inclui a desqualificação do treinador principal, deverá ser registada no boletim de jogo a esse treinador principal como 'D₂'. Se a falta técnica inclui apenas a desqualificação de outras pessoas autorizadas a sentar-se no banco da sua equipa, deverá ser registada no boletim de jogo a esse treinador principal como 'B₂'. A penalidade será de 2 lances livres sem alinhamento para ressalto e posse de bola para os adversários.

Por cada falta desqualificante adicional, a penalidade será de 2 lances livres sem alinhamento para ressalto e posse de bola para os adversários.

Todas as penalidades deverão ser administradas, a menos que existam penalidades iguais contra ambas as equipas para serem canceladas. Neste caso, o jogo deve prosseguir com uma reposição de bola na linha de reposição da zona de ataque da equipa como em qualquer outra falta desqualificante. A equipa adversária terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

39 – 4 Exemplo:

Durante uma situação de luta, A6 entra no campo. A6 deverá ser desqualificado.

Interpretação:

A desqualificação de A6 deverá ser registada a A6 como 'D' e nos restantes espaços de faltas deverá ser registado um 'F'. O treinador principal da equipa A é sancionado com uma falta técnica, registada a esse treinador principal como 'B₂'. Qualquer jogador da equipa B deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

39 – 5 Exemplo:

A1 e B1 começam uma situação de luta dentro do campo. A6 e B6 entram no campo, mas não se envolvem na luta. A7 também entra no campo e agride B1 com um soco na cara.

Interpretação:

A1 e B1 devem ser desqualificados, registado a ambos como 'D_c'. A7 deve ser desqualificado, registado a A7 como 'D₂'. Os espaços remanescentes no boletim de jogo para o registo de faltas de A7 devem ser preenchidos com um 'F'. A6 e B6 devem ser desqualificados por, numa situação de luta, terem entrado no campo, registado a ambos como 'D'. Os espaços remanescentes no boletim de jogo para o registo de faltas de A6 e B6 devem ser preenchidos com um 'F'. O treinador principal da equipa A e o treinador principal da equipa B devem ser sancionados com faltas técnicas, registadas a ambos como 'B_c'. As penalidades de ambas as faltas desqualificantes (A1 e B1) e ambas as faltas técnicas (A6 e B6) cancelam-se entre si. A penalidade da falta desqualificante de A7 por um envolvimento ativo na situação de luta, registada a A7 como 'D₂', tem que ser administrada. O substituto de B1 deverá executar 2 lances livres,

sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

39 – 6 Exemplo:

A1 e B1 começam uma situação de luta dentro do campo. A6 e o diretor da equipa A entram no campo e envolvem-se ativamente na luta.

Interpretação:

A1 e B1 devem ser desqualificados, registado a ambos como 'D_c'. As penalidades de ambas as faltas desqualificantes (A1 e B1) cancelam-se entre si. O treinador principal da equipa A deve ser sancionado com uma falta técnica, registada a esse treinador principal como 'B₂', pela saída de A6 e do diretor da equipa A da área de banco da equipa. A6 deve ser desqualificado por um envolvimento ativo na situação de luta, registado a A6 como 'D₂'. Os espaços remanescentes no boletim de jogo para o registo de faltas de A6 devem ser preenchidos com um 'F'. A falta desqualificante do diretor da equipa A por um envolvimento ativo na situação de luta deve ser averbada e registada ao treinador principal como 'B₂' dentro de um círculo e não conta para uma possível desqualificação automática do treinador principal por acumulação.

Qualquer(quaisquer) jogador(es) da equipa B executará(ão) 6 lances livres sem alinhamento para ressalto (2 lances livres pela falta técnica do treinador principal da equipa A por A6 e o diretor da equipa A abandonarem a sua área de banco; 2 lances livres pela desqualificação de A6 por um envolvimento ativo na luta; e 2 lances livres pela falta técnica ao treinador principal da equipa A pela desqualificação do diretor da equipa A, por um envolvimento ativo na luta).

O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

39 – 7 Exemplo:

O treinador principal A abandona a sua área de banco e envolve-se ativamente numa situação de luta dentro do campo, empurrando fortemente B1.

Interpretação:

O treinador principal da equipa A deve ser sancionado com uma falta desqualificante por abandonar a sua área de banco e não ajudar os árbitros a manter ou a restabelecer a ordem, registada no boletim ao treinador principal da equipa A como 'D₂'. O treinador principal da equipa A não deve ser sancionado com outra falta desqualificante por um envolvimento ativo na luta. Os espaços remanescentes no boletim de jogo para o registo de faltas do treinador principal da equipa A devem ser preenchidos com um 'F'. Qualquer jogador da equipa B executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com uma reposição de bola pela equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

39 – 8 Exemplo:

Durante um desconto de tempo, alguns substitutos ou acompanhantes de qualquer das equipas entram em campo e permanecem na proximidade da sua área de banco de equipa. Nesse momento, ocorre no campo uma situação que pode levar a uma luta e:

- a) Todas as pessoas já em campo por causa do desconto de tempo, permanecem nas suas posições, na proximidade da sua área de banco de equipa.
- b) Algumas das pessoas já em campo por causa do desconto de tempo, abandonam as suas posições na proximidade da sua área de banco de equipa e alguns jogadores envolvem-se ativamente na situação que pode levar a uma luta.

Interpretação:

- a) Nenhuma pessoa já em campo por causa do desconto de tempo deverá ser desqualificada.

- b) Todas as pessoas já em campo por causa do desconto de tempo que abandonam as suas posições na proximidade da sua área de banco de equipa e todos os jogadores que se envolvem ativamente na situação que pode levar a uma luta, deverão ser desqualificados.

Art. 42 Situações especiais

42 – 1 Enunciado

Em situações especiais com um número de penalidades para serem administradas no mesmo período de cronómetro parado, os árbitros devem prestar particular atenção à ordem pela qual a violação ou as faltas ocorreram, determinando assim quais as penalidades que deverão ser administradas e as que deverão ser canceladas.

42 – 2 Exemplo:

É assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre o lançador A1. A bola está no ar quando soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. A bola:

- a) Falha o aro.
- b) Toca o aro, mas não entra no cesto.
- c) Entra no cesto.

Interpretação:

Em todos os casos, a falta antidesportiva de B1 não pode ser desprezada.

- a) A violação de 14/24 segundos (a bola falhou o aro) da equipa A deve ser desprezada, uma vez que ocorreu depois da falta antidesportiva de B1. A1 deve tentar 2 ou 3 lances livres, sem alinhamento para ressalto.
- b) Não há violação de 14/24 segundos da equipa A. A1 deve tentar 2 ou 3 lances livres, sem alinhamento para ressalto.
- c) Devem ser averbados 2 ou 3 pontos a A1, seguindo-se 1 lance livre adicional, sem alinhamento para ressalto.

Em todos os casos, o jogo deve prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa A, na linha de reposição na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

42 – 3 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento ao cesto. Depois da falta, com A1 ainda em ato de lançamento, B2 comete falta sobre A1.

Interpretação:

A falta de B2 deve ser desprezada, a não ser que seja uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante.

42 – 4 Exemplo:

É assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre o driblador A1. Após esta falta, os treinadores principais A e B são sancionados com faltas técnicas.

Interpretação:

As penalidades iguais das faltas técnicas aos dois treinadores principais devem ser canceladas. A1 deve executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

42 – 5 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 durante um lançamento ao cesto convertido. É então assinalada uma falta técnica a A1.

Interpretação:

O cesto de A1 conta. As penalidades de ambas as faltas são iguais e cancelam-se entre si. O jogo deve prosseguir como após qualquer cesto convertido.

42 – 6 Exemplo:

B1 comete uma falta sobre A1 durante um lançamento ao cesto convertido. É então assinalada uma falta técnica a A1, seguida de uma falta técnica ao treinador da equipa B.

Interpretação:

O cesto de A1 conta. As penalidades iguais devem ser canceladas pela ordem em que as faltas ocorreram. As penalidades da falta pessoal de B1 e da falta técnica de A1 cancelam-se. Pela falta técnica ao treinador principal da equipa B, qualquer jogador da equipa A deve executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir como após qualquer cesto convertido.

42 – 7 Exemplo:

B1 comete uma falta antidesportiva sobre A1 durante um lançamento ao cesto convertido. É então assinalada uma falta técnica a A1.

Interpretação:

O cesto de A1 conta. As penalidades para ambas as faltas não são iguais e não se cancelam entre si. Qualquer jogador da equipa B deve executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. A1 deve executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa A, na linha de reposição na sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

42 – 8 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1 na zona de ataque.

- a) É a 3ª falta da equipa B no quarto.
- b) É a 5ª falta da equipa B no quarto.

A1 lança então a bola contra o corpo de B1 (mãos, pernas, torso, etc.).

Interpretação:

B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. A1 deverá ser sancionado com uma falta técnica. Qualquer jogador da equipa B executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto.

- a) O jogo deverá prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a falta de B1 ocorreu. A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos, se este mostra 14 segundos ou mais. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos, se este mostra 13 segundos ou menos.
- b) A1 executará 2 lances livres. O jogo deverá prosseguir como após qualquer último lance livre.

42 – 9 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1.

- a) É a 3ª falta da equipa B no quarto.
- b) É a 5ª falta da equipa B no quarto.

A1 lança então a bola a curta distância diretamente à face de B1 (cabeça).

Interpretação:

B1 deverá ser sancionado com uma falta pessoal. A1 deverá ser sancionado com uma falta desqualificante sem contacto.

- a) A posse de bola para a equipa A deverá ser cancelada dado haver uma penalidade posterior a administrar.
- b) O substituto de A1 deverá executar 2 lances livres sem alinhamento para ressalto.

Em ambos os casos, qualquer jogador da equipa B executará 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deverá prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa B, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

42 – 10 Exemplo:

Com 8 segundos no aparelho de 14/24 segundos, B1 na zona de defesa comete falta sobre A1. De seguida, B2 é sancionado com uma falta técnica.

- a) A falta de B1 é a 4ª falta da equipa B e a falta técnica de B2 é a 5ª falta da equipa B no quarto.
- b) A falta de B1 é a 5ª falta da equipa B e a falta técnica de B2 é a 6ª falta da equipa B no quarto.
- c) A1 sofreu a falta em ato de lançamento e a bola não entrou no cesto.
- d) A1 sofreu a falta em ato de lançamento e a bola entrou no cesto.

Interpretação:

Em todos os casos, pela falta técnica de B2, qualquer jogador da equipa A deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. Após o lance livre:

- a) O jogo deve prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a falta cometida sobre A1 ocorreu. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- b) A1 deverá executar 2 lances livres. O jogo deverá prosseguir como após qualquer último lance livre.
- c) A1 deverá tentar 2 ou 3 lances livres. O jogo deverá prosseguir como após qualquer último lance livre.
- d) O cesto de A1 conta. A1 deverá executar 1 lance livre. O jogo deverá prosseguir como após qualquer último lance livre.

42 – 11 Exemplo:

Com 8 segundos no aparelho de 14/24 segundos, é assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre A1.

- a) A2,
- b) B2.

é então sancionado com uma falta técnica.

Interpretação:

- a) Qualquer jogador da equipa B deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto.
- b) Qualquer jogador da equipa A deverá executar 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto.

Em ambos os casos, após o lance livre executado pela falta técnica, A1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. O jogo deve prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a

equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

42 – 12 Enunciado

Se são assinaladas faltas duplas ou faltas com penalidades iguais durante atividade de lance livre, as faltas devem ser averbadas no boletim, mas as penalidades não serão administradas.

42 – 13 Exemplo:

São concedidos 2 lances livres a A1.

- a) Após o 1º lance livre,
 - b) Após o 2º lance livre convertido, mas antes da equipa B ter a bola à sua disposição para a reposição por detrás da sua linha final.
 - c) Após o 2º lance livre não convertido, mas antes de qualquer equipa ganhar a posse de bola.
 - d) Após o 2º lance livre não convertido, mas depois de uma das equipas ter ganhado a posse de bola.
- são assinaladas faltas técnicas a A2 e B2 ou uma falta dupla entre ambos.

Interpretação:

As penalidades de falta de A2 e B2 serão canceladas.

- a) A1 deverá executar o 2º lance livre e o jogo prosseguirá como após qualquer último lance livre.
- b) A equipa B terá uma reposição pela sua linha final.
- c) É uma situação de bola ao ar.
- d) Será concedida uma reposição à equipa que tiver ganhado a posse de bola.

42 – 14 Enunciado

Se é assinalada uma falta técnica, a penalidade de lance livre deve ser imediatamente administrada, sem alinhamento para ressalto. Isto não é válido para uma falta técnica assinalada ao treinador principal pela desqualificação de qualquer outra pessoa autorizada a sentar-se no seu banco de equipa. A penalidade para tal falta técnica (2 lances livres e reposição de bola na linha de reposição da zona de ataque dessa equipa) deve ser administrada pela ordem em que ocorreram todas as faltas e violações, a menos que sejam canceladas.

42 – 15 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1. É a 5ª falta da equipa B no quarto. Ocorre então no campo uma situação que pode levar a uma luta. A6 entra no campo, mas não se envolve ativamente na luta.

Interpretação:

A6 deverá ser desqualificado por ter entrado no campo durante uma situação de luta. O treinador principal da equipa A é sancionado com uma falta técnica, registada ao treinador principal da equipa A como 'B2'. A1 deverá executar 2 lances livres, sem alinhamento para ressalto. Qualquer jogador da equipa B deverá executar 2 lances livres sem alinhamento para ressalto pela falta técnica do treinador principal A. O jogo recomeçará com reposição de bola para a equipa B na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

42 – 16 Enunciado

No caso de faltas duplas e após o cancelamento de penalidades iguais contra ambas as equipas, se não restam outras penalidades para ser administradas, o jogo reinicia-se com reposição de bola de fora de campo pela equipa que tinha a sua posse ou o direito a ela antes da primeira infração.

Se nenhuma equipa tinha a posse de bola ou o direito a ela antes da primeira infração, é uma situação de bola ao ar. O jogo deve reiniciar-se com reposição de bola de fora de campo por posse alternada.

42 – 17 Exemplo:

Durante o intervalo de jogo entre o 1º e o 2º quarto, A1 e B1 são sancionados com faltas desqualificantes ou são assinaladas faltas técnicas aos treinadores principais A e B.

A seta de posse alternada favorece a:

- a) Equipa A.
- b) Equipa B.

Interpretação:

As penalidades iguais contra ambas as equipas serão canceladas.

Em ambos os casos, o jogo reinicia-se com a reposição de bola de fora de campo no prolongamento da linha central pela equipa com direito à próxima posse de bola alternada. Quando a bola toca ou é legalmente tocada por um jogador no campo, a direção da seta deverá ser invertida a favor da equipa adversária.

42 – 18 Exemplo:

É assinalada ao driblador A1 uma falta de equipa de posse de bola ou uma violação por drible ilegal. Quando o jogo recomeça com reposição de bola pela equipa B, B2 comete falta sobre A2

- a) Antes,
- b) Depois

da bola estar à disposição da equipa B para a reposição em jogo. É a 3ª falta da equipa B nesse quarto.

Interpretação:

Ambas as infrações ocorreram no mesmo período de paragem de cronómetro e

- a) Antes da bola ter ficado viva para a reposição pela equipa B. Portanto, as penalidades iguais deverão cancelar-se.

Como a equipa A estava de posse de bola antes da primeira infração, o jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A, no local mais próximo de onde a falta ou a violação de A1 ocorreu. A equipa A terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

- b) Depois da bola ter ficado viva para a reposição pela equipa B. A penalidade da primeira infração já não pode ser usada para cancelamento.

A penalidade de reposição de bola pela falta de B2 cancela o anterior direito à posse de bola devida pela infração de A1. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A, no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu. Se na sua zona de defesa, a equipa A terá 24 segundos. Se na sua zona de ataque, a equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Art. 43 Lances livres

43 – 1 Enunciado

Os jogadores nos espaços para ressalto em lance livre, têm o direito de ocupar posições alternadas nesses espaços. Os jogadores fora dos espaços para ressalto em lance livre, devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de 3 pontos até que o lance livre termine.

43 – 2 Exemplo:

A1 tenta um último lance livre. Nenhum dos jogadores da equipa B ocupa os espaços para ressalto em lance livre a que têm direito.

Interpretação:

Durante os lances livres, os jogadores podem ocupar apenas os espaços para ressalto a que têm direito. Se eles decidem não ocupar os seus espaços para ressalto, então devem permanecer atrás do prolongamento da linha de lance livre e atrás da linha de 3 pontos até que o lance livre termine.

43 – 3 Enunciado

É uma situação de bola ao ar se, durante o último lance livre, jogadores de ambas as equipas cometem uma violação de lance livre.

43 – 4 Exemplo:

B2 entra na área restritiva antes da bola ter saído das mãos do executante A1 num último lance livre. O lance livre de A1 falha o aro.

Interpretação:

É uma violação de lance livre por B2 e A1. Ocorre uma situação de bola ao ar.

Art. 44 Erros corrigíveis

44 – 1 Enunciado

Os árbitros podem corrigir os erros de categoria 1, apenas se uma regra é incorretamente aplicada nas seguintes situações:

- Concessão de lance(s) livre(s) indevido(s).
- Omissão na atribuição de lance(s) livre(s) devido(s).
- Permitir que o jogador errado execute lance(s) livre(s).
- Direcionar o jogador errado para que execute lance(s) livre(s).
- Atribuição ou cancelamento errado de ponto(s).
- Reportar uma falta a jogador errado, treinador ou equipa.
- Erros de marcação, incluindo:
 - omissão na anotação ou anotação errada de pontos.
 - omissão na anotação ou anotação errada de uma falta a um jogador, treinador ou equipa.
 - omissão na anotação ou anotação de um desconto de tempo à equipa errada.
- Erros de cronómetro, incluindo mau funcionamento, em iniciar ou parar o cronómetro de jogo corretamente ou erros no ajuste do tempo correto no cronómetro de jogo.

Os árbitros podem corrigir os erros de categoria 2, apenas se uma regra é incorretamente aplicada nas seguintes situações:

- Erros de aparelho de 14/24 segundos, incluindo mau funcionamento, em iniciar ou parar o aparelho de 14/24 segundos corretamente ou erros no ajuste do tempo correto no aparelho de 14/24 segundos.

44 – 2 Enunciado

Para que os erros de categoria 1 sejam corrigíveis, devem ser reconhecidos e corrigidos pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa, como se segue:

- Se o erro ocorre antes do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, o erro deve ser reconhecido e corrigido antes que restem 2:00 minutos ou menos no cronómetro de jogo.
- Se o erro ocorre antes do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, mas os árbitros param o jogo pela primeira vez com 2:00 minutos ou menos no cronómetro de jogo, o erro deve ser reconhecido e corrigido antes que a bola fique de novo viva.
- Se o erro ocorre depois do cronómetro de jogo indicar 2:00 minutos ou menos no 4º quarto ou num prolongamento, o erro deve ser reconhecido e corrigido antes que a bola fique viva depois da primeira vez que os árbitros tenham parado o jogo por qualquer razão a seguir ao erro.

44 – 3 Exemplo:

Com 3:37 no cronómetro de jogo no 2º quarto, B1 comete falta sobre A1. É a 4ª falta da equipa B no quarto. São erradamente concedidos 2 lances livres a A1. O erro é reconhecido:

- a) com 4:48 no cronómetro de jogo no 4º quarto.
- b) com 0:39 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Interpretação:

Em a), o erro é corrigível.

Em b), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 4 Exemplo:

Com 2:13 no cronómetro de jogo no 4º quarto, B1 comete falta sobre A1. É a 6ª falta da equipa B no 4º quarto. São concedidos 2 lances livres a A1. Em vez de A1, o árbitro direciona A2 para que execute os lances livres. O erro é reconhecido:

- a) quando o jogo é parado com 1:49 no cronómetro de jogo no 4º quarto (sendo a primeira paragem de jogo depois dos lances livres).
- b) quando o jogo é parado com 1:23 no cronómetro de jogo no 4º quarto (sendo a terceira paragem de jogo depois dos lances livres).

Interpretação:

Em a), o erro é corrigível.

Em b), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 5 Exemplo:

Com 1:14 no cronómetro de jogo no 4º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento ao cesto de 2 pontos. A bola não entra no cesto. Erradamente, os árbitros concedem 2 pontos a A1 e 1 lance livre adicional. O erro é reconhecido:

- a) antes do jogo ter recomeçado depois do lance livre.
- b) na primeira vez que o jogo é parado depois de ter continuado a seguir ao lance livre, com 0:59 no cronómetro de jogo no 4º quarto.
- c) durante o intervalo de jogo entre o 4º quarto e o 1º prolongamento.

d) com 3:59 no cronómetro de jogo no prolongamento.

Interpretação:

Em a) e b), o erro é corrigível.

Em c) e d), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 6 Enunciado

Se o erro consiste no árbitro ter erradamente concedido lance(s) livre(s) indevido(s) e o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo destas regras, o erro deve ser corrigido como se segue:

O(s) lance(s) livre(s) executado(s) em consequência do erro, deve(m) ser anulado(s) e o jogo deve reiniciar-se como se segue:

- Se o cronómetro de jogo não andou depois do erro, a bola deverá ser concedida para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, à equipa cujos lances livres foram cancelados.
- Se o cronómetro de jogo já andou depois do erro, o jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

44 – 7 Exemplo:

Com 3:37 no cronómetro de jogo no 2º quarto, B1 comete falta sobre A1. É a 4ª falta da equipa B no quarto. O árbitro concede erradamente 2 lances livres a A1. O erro é reconhecido:

a) depois da bola estar à disposição de A1 para o 1º lance livre.

b) depois de A1 ter completado os 2 lances livres, mas antes do cronómetro de jogo ter recomeçado depois do 2º lance livre.

c) com 4:48 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Interpretação:

Em todos os casos, o erro é corrigível. Os lances livres, convertidos ou falhados, devem ser cancelados.

Em a) e b), o jogo deverá prosseguir com reposição de bola para a equipa A no prolongamento da linha de lance livre, oposto à mesa dos oficiais, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em c), após a correção do erro, o jogo deverá recomeçar no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

44 – 8 Enunciado

Se o erro consiste no árbitro ter erradamente falhado a concessão de lance(s) livre(s) devido(s) e o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo destas regras, o erro deve ser corrigido como se segue:

- Se não houve qualquer alteração de posse de bola depois do erro ter ocorrido, o jogo deverá recomeçar após a correção do erro, como após qualquer último lance livre.
- Se a mesma equipa converte um cesto depois de obter erradamente uma posse de bola para uma reposição de fora de campo, o erro deverá ser ignorado.
- Se o cronómetro de jogo já andou e houve uma mudança de posse de bola depois da correção do erro, o jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

44 – 9 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 no 2º quarto. É a 5ª falta da equipa B no quarto. É erradamente concedida reposição de bola em jogo à equipa A. Imediatamente depois, A2 dribla:

a) na zona de ataque

b) na zona de ataque, quando B2 toca a bola para fora de campo

c) e converte cesto

quando é reconhecido o erro de não terem sido concedidos 2 lances livres a A1.

Interpretação:

Em a) e b), o erro é corrigível. A1 deverá executar 2 lances livres e o jogo deverá continuar depois do 2º lance livre como após qualquer último lance livre.

Em c), a equipa A obteve um cesto a seguir ao erro. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 10 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 no 2º quarto. É a 5ª falta da equipa B no quarto. É erradamente concedida reposição de bola em jogo à equipa A. A2 obtém um cesto depois de ter sido erradamente concedida reposição da bola em jogo. O erro é reconhecido:

a) quando a bola está à disposição de B1 para uma reposição pela linha final após o cesto de A2.

b) quando os árbitros param o jogo depois de terem decorrido 3 minutos de jogo.

c) durante o intervalo entre meios-tempos.

d) com 2:54 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Interpretação:

Em todos os casos o erro deve ser ignorado, dado a equipa A ter obtido um cesto depois de lhe ter sido erradamente concedida uma reposição da bola em jogo.

44 – 11 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento no 2º quarto. Depois disso, é assinalada uma falta técnica ao treinador principal da equipa B. Erradamente, são apenas concedidos 2 lances livres à equipa A pela falta de B1. A1 executa 2 lances livres, o 2º lance livre é convertido.

O erro é reconhecido:

a) quando a bola está à disposição de B2 para uma reposição pela linha final após o 2º lance livre de A1.

b) quando os árbitros param o jogo depois de terem decorrido 3 minutos de jogo.

c) durante o intervalo entre meios-tempos.

d) com 1:54 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Interpretação:

Em a), b) e c), o erro é corrigível.

A1 deverá executar o lance livre sem alinhamento para ressalto. O jogo deverá recomeçar no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

Em d), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 12 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1 no 3º quarto. É a 5ª falta da equipa B no quarto. São concedidos 2 lances livres a A1. Depois do 1º lance livre não convertido, B1 ganha o ressalto e o jogo erradamente continua. O erro é reconhecido:

a) quando B2 dribla no campo.

b) com 2:54 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

c) com 0:39 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

d) com 4:32 no cronómetro de jogo no prolongamento.

Interpretação:

Em a) e b), o erro é corrigível. A1 deverá executar 2º lance livre devido. Se A1 está no banco da equipa, mas eligível para jogar, A1 tem que reentrar no jogo para executar o lance livre. Se A1 foi excluído ou desqualificado, o treinador principal da equipa A designará o executante do lance livre.

O lance livre deverá ser executado sem alinhamento para ressalto. O jogo deverá recomeçar no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

Em c) e d), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 13 Enunciado

Se o erro consiste em permitir que um jogador errado execute o(s) lance(s) livre(s), este(s) será(ão) cancelado(s), independentemente de convertido(s) ou falhado(s). Se o jogo ainda não recomeçou, a bola deverá ser concedida aos adversários para reposição de fora de campo no prolongamento da linha de lance livre, oposto à mesa dos oficiais.

Se o jogo já recomeçou, deve ser parado para corrigir o erro. Após a correção do erro, jogo deverá ser reiniciado no local mais próximo de onde foi parado.

Se os árbitros reconhecem que o jogador errado tem a intenção de executar o(s) lance(s) livre(s), antes de a bola sair das mãos do executante para o 1º lance livre, o jogador errado deve ser imediatamente substituído pelo executante correto dos lances livres, sem qualquer penalidade.

44 – 14 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1 quando soa o sinal do cronómetro para o final do 3º quarto. É a 6ª falta da equipa B no quarto. Os árbitros decidem que a falta de B1 ocorreu com 0.3 de segundo no cronómetro de jogo. São concedidos 2 lances livres a A1. Em vez de A1, é A2 quem executa os 2 lances livres. O erro é reconhecido depois da bola ter saído das mãos de A2 para o 1º lance livre.

Interpretação:

Os 2 lances livres de A2 serão cancelados. O jogo deve prosseguir com reposição de bola de fora de campo para a equipa B, no prolongamento da linha de lance livre, oposto à mesa dos oficiais, na sua zona de defesa, com 0.3 de segundo no cronómetro de jogo.

44 – 15 Exemplo:

Com 3 segundos no cronómetro de jogo no 3º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. São concedidos 2 lances livres a A1. Em vez de A1, é A2 quem efetua os 2 lances livres. O 3º quarto termina. O erro é reconhecido:

- a) durante o intervalo de jogo entre o 3º e o 4º quarto.
- b) depois da bola estar viva para o início do 4º quarto, com mais de 2:00 no cronómetro de jogo no 4º quarto.
- c) com 2:00 ou menos no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Interpretação:

Em a) e b), erro é corrigível. Os 2 lances livres de A2 serão cancelados.

Em a), o 4º quarto deverá iniciar-se com uma reposição por posse alternada no prolongamento da linha central.

Em b), o jogo deverá recomeçar no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

Em c), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado. O jogo deverá continuar.

44 – 16 Enunciado

Se o erro consiste em direcionar um jogador errado para que execute o(s) lance(s) livre(s), este(s) será(ão) cancelado(s), independentemente de convertido(s) ou falhado(s), e o jogador correto deverá executar o(s) lance(s) livre(s) substitutos.

O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre, a não ser que o jogo tenha continuado e tenha sido parado para a correção do erro, caso em que o jogo deverá recomeçar do local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

44 – 17 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1 quando soa o sinal do cronómetro para o final do 3º quarto. É a 6ª falta da equipa B no quarto. Os árbitros decidem que a falta de B1 ocorreu com 0.3 de segundo no cronómetro de jogo. São concedidos 2 lances livres a A1. Em vez de A1, os árbitros direcionam A2 para que execute os 2 lances livres. O erro é reconhecido depois da bola ter saído das mãos de A2 para o 1º lance livre.

Interpretação:

O lance livre de A2 será cancelado. A1 deverá executar 2 lances livres. O jogo deverá prosseguir como após qualquer último lance livre.

44 – 18 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. São concedidos 2 lances livres a A1. Em vez de A1, os árbitros direcionam A2 para que execute os 2 lances livres. Durante o 2º lance livre, a bola toca o aro. A3 ganha o ressalto e marca 2 pontos. O erro é reconhecido antes da bola estar à disposição da equipa B para reposição em jogo por detrás da linha final.

Interpretação:

Os 2 lances livres executados por A2, convertidos ou falhados, serão cancelados. O cesto de A3 permanece válido. A1 deverá executar 2 lances livres sem alinhamento para ressalto. O jogo deverá prosseguir com uma reposição de bola em jogo para a equipa B, no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro, neste caso por detrás da linha final.

44 – 19 Enunciado

Se o erro consiste no árbitro erradamente atribuir ou cancelar ponto(s) e o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo destas regras, o erro deve ser corrigido no boletim de jogo como se segue:

- O(s) ponto(s) deve(m) ser concedido(s) ou cancelado(s) como aplicável.
- Se houve lance(s) livre(s) erradamente concedido(s), o(s) lance(s) livre(s) erradamente executado(s), se convertido(s), deve(m) ser cancelado(s) como resultado de uma correção de erro.
- Se houve lance(s) livre(s) erradamente não concedido(s), o(s) lance(s) livre(s) deve(m) ser executado(s) pelo jogador com direito a esse(s) lance(s) livre(s) como resultado de uma correção de erro.

44 – 20 Exemplo:

Com 0:57 no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 largou a bola num lançamento ao cesto quando A2 comete falta fora da bola. A bola entra legalmente no cesto, mas os árbitros erradamente cancelam o cesto. O erro é reconhecido:

a) com 0:43 no cronómetro de jogo no 4º quarto quando o jogo é parado pela primeira vez depois do erro.

b) depois da bola estar viva após o jogo ter sido parado com 0:43 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Interpretação:

Em a), o erro é corrigível. O boletim de jogo deverá ser corrigido, adicionando-se 2 pontos à equipa A. O jogo deverá recomeçar no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

Em b), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 21 Exemplo:

Com 3:32 no cronómetro de jogo no 2º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento de 2 pontos. A bola não entra no cesto. O árbitro erradamente concede 2 pontos a A1 e 1 lance livre adicional. O erro é reconhecido quando o jogo é parado com:

a) 5:21 no cronómetro de jogo no 3º quarto.

b) 1:02 no cronómetro de jogo no 4º quarto ou com qualquer tempo no prolongamento.

Interpretação:

O erro de erradamente ter sido concedido um cesto de 2 pontos no 2º quarto, é corrigível com qualquer tempo antes dos 2:00 ou menos no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Em a), o erro é corrigível. O marcador, depois de consultar o árbitro principal, deverá cancelar o cesto erradamente concedido. A1 deverá executar 1 lance livre, independentemente de o 1º lance livre no 2º quarto ter sido convertido ou falhado.

A1 tem que reentrar no jogo para executar 1 lance livre, a menos que A1 tenha sido excluído ou desqualificado. Se A1 foi excluído ou desqualificado, qualquer jogador ou substituto da equipa A, designado pelo treinador principal da equipa A, deverá executar o lance livre.

O jogo deverá recomeçar no local mais próximo de onde foi parado para corrigir o erro.

Em b), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 22 Enunciado

Se o erro consiste no árbitro erradamente reportar uma falta a jogador errado, treinador principal ou equipa e o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo destas regras, o erro deve ser corrigido como se segue:

O boletim de jogo deve ser corrigido e qualquer jogador inadvertidamente excluído ou jogador ou treinador principal desqualificado como resultado de um reporte errado de falta deverá ser reintegrado, e qualquer jogador ou treinador principal que se torne excluído ou desqualificado devido à correção do erro deverá ser excluído ou desqualificado. Nenhuma penalidade será aplicada.

44 – 23 Exemplo:

Com 5:47 no cronómetro de jogo no 1º quarto, B1 comete falta sobre A1. O árbitro reporta a falta a A2. O erro é reconhecido:

a) durante o intervalo entre meios-tempos.

b) quando o jogo é parado com 2:21 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

c) quando o jogo é parado com 2:00 no cronómetro de jogo no 4º quarto ou com qualquer tempo no prolongamento.

Interpretação:

O erro de reportar uma falta a um jogador errado, é corrigível com qualquer tempo antes dos 2:00 ou menos no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Em a) e b), o erro é corrigível. O marcador, depois de consultar o árbitro principal, deverá corrigir o boletim de jogo, removendo a falta averbada por erro a B2 e adicionando corretamente uma falta a B1. Se B2 tinha sido excluído por erro, B2 deverá ser reintegrado. Se B1 devesse ter sido excluído mais cedo, B1 deverá ser agora excluído. Não será aplicada penalidade adicional.

Em c), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 24 Enunciado

Se é um erro de marcação, incluindo falhar o registo ou

- erradamente anotar pontos ou
- anotação errada de uma falta a um jogador, treinador principal ou equipa ou
- anotação de desconto de tempo à equipa errada,

é reconhecido dentro dos limites de tempo destas regras, então o boletim de jogo deve ser corrigido. Qualquer jogador ou treinador inadvertidamente excluído ou desqualificado como resultado de um reporte errado de falta deverá ser reintegrado, e qualquer jogador ou treinador principal que se torne excluído ou desqualificado devido à correção do erro deverá ser excluído ou desqualificado. Nenhuma penalidade será aplicada.

44 – 25 Exemplo:

Com 3:45 no cronómetro de jogo no 4º quarto, a equipa A pede um 2º desconto de tempo na 2ª parte. Erradamente, o marcador anota o desconto de tempo como sendo o 2º desconto de tempo da equipa B na 2ª parte. A bola vai fora de campo e os árbitros param o jogo:

- a) com 2:02 no cronómetro de jogo no 4º quarto e é concedido à equipa B um desconto de tempo.
- b) com 1:45 no cronómetro de jogo no 4º quarto e é concedido à equipa B um desconto de tempo.

É dito à equipa B que este é o 3º desconto de tempo na 2ª parte, portanto a equipa B não tem mais descontos de tempo. O treinador principal da equipa B insiste que ocorreu um erro. O marcador consulta o árbitro principal e o erro é reconhecido.

Interpretação:

Em a), o erro é corrigível. O marcador, depois de consultar o árbitro principal, deverá corrigir o boletim, removendo o desconto de tempo anotado à equipa B e anotando o desconto de tempo à equipa A.

Em b), o erro de anotar um desconto de tempo à equipa errada não é mais corrigível, porque o erro tem que ser reconhecido antes de 2:00 ou menos no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Se o desconto de tempo já se iniciou, a equipa B está a usar o último desconto de tempo a que tinha direito na 2ª parte. Se o desconto de tempo ainda não se iniciou, o treinador principal da equipa B pode anular o pedido de desconto de tempo.

44 – 26 Exemplo:

Com 3:34 no cronómetro de jogo no 1º quarto, é assinalada uma falta técnica ao treinador principal da equipa A. Erradamente, o marcador anota a falta técnica ao treinador principal da equipa B. O erro é reconhecido:

- a) durante o intervalo entre meios-tempos.
- b) quando o jogo é parado com 3:31 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

c) quando o jogo é parado com 1:02 no cronómetro de jogo no 4º quarto ou com qualquer tempo no prolongamento.

Interpretação:

O erro de anotar uma falta técnica à equipa errada é corrigível antes de 2:00 ou menos no cronómetro de jogo no 4º quarto.

Em a) e b), o erro é corrigível. O marcador, depois de consultar o árbitro principal, deverá corrigir o boletim, removendo a falta técnica anotada ao treinador principal da equipa B e anotando-a corretamente ao treinador principal da equipa A. Nenhuma penalidade será aplicada.

Em c), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

O jogo deverá recomeçar do local em que foi parado para corrigir o erro.

44 – 27 Enunciado

Se o erro consiste em erros de cronómetro, incluindo mau funcionamento, em iniciar ou parar o cronómetro de jogo corretamente ou erros no ajuste do tempo correto no cronómetro de jogo, o erro deve ser corrigido como se segue:

Se o erro é reconhecido dentro dos limites de tempo destas regras, o cronómetro de jogo deve ser corrigido com o tempo adicionado ou deduzido, como necessário para corrigir o erro.

44 – 28 Exemplo:

Com 2:44 no cronómetro de jogo no 1º quarto, o cronómetro de jogo é parado para uma violação de bola fora de campo. Depois da reposição, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos, devido a um mau funcionamento do cronómetro, o tempo de jogo não estava visível. Os árbitros param o jogo, com 15 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Interpretação:

O erro do cronómetro de jogo falhar é corrigível. O jogo deverá recomeçar do local em que foi parado, com 2:35 no cronómetro de jogo e com 15 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

44 – 29 Exemplo:

Com 2:43 no cronómetro de jogo no 1º quarto, o cronómetro de jogo é parado para uma violação de bola fora de campo. Antes da reposição, o tempo de jogo deixa de estar visível no cronómetro. O cronometrista reinicia o sistema. Quando o sistema está de novo a funcionar, o cronómetro de jogo é erradamente colocado em 1:43. O erro é reconhecido:

a) quando o jogo é parado com 0:27 no cronómetro de jogo no 1º quarto.

b) durante o intervalo entre meios-tempos.

c) durante o intervalo entre o 3º e o 4º quarto.

d) quando o jogo é parado com 2:21 no cronómetro de jogo no 4º quarto.

e) quando o jogo é parado com 1:15 no cronómetro de jogo no 4º quarto ou com qualquer tempo no prolongamento.

Interpretação:

Em a), b), c) e d), é corrigível o erro de se ter repostado incorretamente o cronómetro de jogo.

Em a), deve ser adicionado 1 minuto no cronómetro de jogo. O jogo deverá recomeçar do local em que foi parado, com 1:27 no cronómetro de jogo.

Em b), depois do intervalo entre meios-tempos, as equipas deverão jogar 1 minuto na mesma direção em que jogaram na 1ª parte, continuando com as faltas de equipa e descontos de tempo que tinham quando o jogo foi parado para o intervalo entre meios-tempos. Esse 1:00 deverá iniciar-se com uma reposição por posse de bola alternada para a equipa com direito a reposição por posse de bola alternada. Depois desse 1:00 ter sido jogado, deverá então iniciar-se o 3º quarto, com uma reposição por posse de bola alternada para a equipa com direito à próxima reposição por posse de bola alternada.

Em c), o 4º quarto deverá ser jogado com 11 minutos de duração.

Em d), deverá ser adicionado 1 minuto no cronómetro de jogo. O jogo deverá recomeçar do local em que foi parado, com 3:21 no cronómetro de jogo.

Em e), a oportunidade para corrigir o erro expirou. O erro não é mais corrigível e deverá ser ignorado.

44 – 30 Enunciado

Para que os erros de aparelho de 14/24 segundos, categoria 2, sejam corrigíveis, devem ser reconhecidos pelos árbitros, comissário, se presente, ou oficiais de mesa, e corrigidos:

- quando a bola está viva imediatamente depois do erro e os árbitros pararem o jogo para corrigir o erro, ou
- quando os árbitros tenham parado o jogo pela primeira vez por qualquer razão e a equipa de posse de bola ou com direito a ela no momento do erro, irá manter a posse de bola ou continua com direito à posse de bola quando o jogo é parado.

O aparelho de 14/24 segundos deve ser corrigido para corrigir o tempo.

Os erros de aparelho de 14/24 segundos não são mais corrigíveis depois de:

- Uma mudança de posse de uma bola viva depois do erro.
- A equipa de posse de bola obtém um cesto válido.
- A bola fica morta quando soa o sinal do cronómetro de jogo para o final do jogo.

44 – 31 Exemplo:

Com 20 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 dribla na zona de ataque quando de repente o aparelho de 14/24 segundos é repostado em 24 segundos. O erro é reconhecido 4 segundos mais tarde:

- a) quando os árbitros param o jogo.
- b) quando o jogo é parado como resultado de uma bola fora provocada por B3.

Interpretação:

Em ambos os casos, deve ser concedida reposição de bola à equipa A do local mais próximo de onde o jogo foi parado. O aparelho de 14/24 segundos deverá ser repostado em 16 segundos.

44 – 32 Exemplo:

É concedida à equipa A uma reposição na zona de ataque. O aparelho de 14/24 segundos deveria ter sido repostado em 14 segundos e é incorretamente repostado em 24 segundos. A1 agarra a bola no campo e dribla na zona de ataque durante 10 segundos. O erro é reconhecido:

- a) quando os árbitros param o jogo.
- b) quando o jogo é parado como resultado de uma bola fora provocada por B3.

Interpretação:

Em ambos os casos, deve ser concedida reposição de bola à equipa A do local mais próximo de onde o jogo foi parado. O aparelho de 14/24 segundos deverá ser repostado em 4 segundos.

44 – 33 Exemplo:

É concedida à equipa A uma reposição na zona de defesa. O aparelho de 14/24 segundos deveria ter sido repostado em 24 segundos e é incorretamente repostado em 14 segundos. A1 agarra a bola no campo e dribla para a zona de ataque. O erro é reconhecido 8 segundos mais tarde:

- a) quando os árbitros param o jogo.
- b) quando o jogo é parado como resultado de uma bola fora provocada por B1.

Interpretação:

Em ambos os casos, deve ser concedida reposição de bola à equipa A do local mais próximo de onde o jogo foi parado. O aparelho de 14/24 segundos deverá ser repostado em 16 segundos.

44 – 34 Exemplo:

É concedida à equipa A uma reposição na zona de defesa. O aparelho de 14/24 segundos deveria ter sido repostado em 24 segundos e é incorretamente repostado em 14 segundos. A1 agarra a bola no campo, dribla para a zona de ataque e efetua um lançamento ao cesto. O sinal do aparelho de 14/24 segundos soa com a bola no ar. A bola:

- a) falha o aro e A2 ganha de imediato o ressalto. Os árbitros param o jogo para a violação de 14/24 segundos.
- b) falha o aro e B2 ganha de imediato o ressalto. Os árbitros param o jogo para a violação de 14/24 segundos.

Os oficiais de mesa reconhecem erro de o aparelho de 14/24 segundos ter sido incorretamente repostado.

Interpretação:

Em a), deve ser concedida uma reposição à equipa A no local mais próximo de onde o jogo foi parado, com 10 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em b), como a equipa B ganhou nova posse de bola, deve ser concedida reposição à equipa B no local mais próximo de onde o jogo foi parado, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

44 – 35 Exemplo:

É concedida à equipa A uma reposição na zona de defesa. O aparelho de 14/24 segundos deveria ter sido repostado em 24 segundos e é incorretamente repostado em 14 segundos. A1 agarra a bola no campo, dribla para a zona de ataque e efetua um lançamento ao cesto.

- a) o lançamento de A1 não é convertido e depois B2 ganha a posse de bola e começa um drible.
- b) o lançamento de A1 é convertido.

Os árbitros reconhecem erro e param o jogo para corrigir o aparelho de 14/24 segundos.

Interpretação:

Em ambos os casos, o erro não é mais corrigível porque depois do erro:

- a) houve uma mudança de posse de bola.
- b) a mesma equipa obteve um cesto.

Apêndice B – Boletim de jogo – Faltas desqualificantes

B – 1 Exemplos de faltas desqualificantes de várias pessoas:

	Por abandonarem a área de banco e não auxiliar ou tentar auxiliar os árbitros	Por envolvimento ativo na luta																																																
1. Só desqualificado o treinador principal	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession																											
Head coach	D2	F	F																																															
First assistant coach																																																		
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	D2	F	F																																															
First assistant coach																																																		
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
2. Só desqualificado o 1º treinador adjunto	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach	D	F	F	Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach	D2	F	F	Penalty: 4 free throws + possession																											
Head coach	B2																																																	
First assistant coach	D	F	F																																															
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	B2																																																	
First assistant coach	D2	F	F																																															
Penalty: 4 free throws + possession																																																		
3. Desqualificados ambos os treinadores	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach	D	F	F	Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td>D2</td><td>F</td><td>F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	D2	F	F	First assistant coach	D2	F	F	Penalty: 4 free throws + possession																											
Head coach	D2	F	F																																															
First assistant coach	D	F	F																																															
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	D2	F	F																																															
First assistant coach	D2	F	F																																															
Penalty: 4 free throws + possession																																																		
4. Desqualificado um substituto	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D F F	Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D2 F F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D2 F F	Penalty: 4 free throws + possession																			
Head coach	B2																																																	
First assistant coach																																																		
Player 7	P2	P2	D F F																																															
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	B2																																																	
First assistant coach																																																		
Player 7	P2	P2	D2 F F																																															
Penalty: 4 free throws + possession																																																		
5. Desqualificados dois substitutos e um jogador excluído	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D F F</td></tr> <tr><td>Player 10</td><td>P2</td><td>T1</td><td>P P D F</td></tr> <tr><td>Player 11</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P P P DF</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D F F	Player 10	P2	T1	P P D F	Player 11	P3	T1	P P P DF	Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>Player 7</td><td>P2</td><td>P2</td><td>D2 F F</td></tr> <tr><td>Player 10</td><td>P2</td><td>T1</td><td>P P D2 F</td></tr> <tr><td>Player 11</td><td>P3</td><td>T1</td><td>P P P D2/F</td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 8 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2			First assistant coach				Player 7	P2	P2	D2 F F	Player 10	P2	T1	P P D2 F	Player 11	P3	T1	P P P D2/F	Penalty: 8 free throws + possession			
Head coach	B2																																																	
First assistant coach																																																		
Player 7	P2	P2	D F F																																															
Player 10	P2	T1	P P D F																																															
Player 11	P3	T1	P P P DF																																															
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	B2																																																	
First assistant coach																																																		
Player 7	P2	P2	D2 F F																																															
Player 10	P2	T1	P P D2 F																																															
Player 11	P3	T1	P P P D2/F																																															
Penalty: 8 free throws + possession																																																		
6. Desqualificado um acompanhante	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B		First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B2</td><td></td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 4 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B2		First assistant coach				Penalty: 4 free throws + possession																											
Head coach	B2	B																																																
First assistant coach																																																		
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	B2	B2																																																
First assistant coach																																																		
Penalty: 4 free throws + possession																																																		
7. Desqualificados dois acompanhantes	<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B</td><td>B</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 2 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B	B	First assistant coach				Penalty: 2 free throws + possession				<table border="1"> <tr><td>Head coach</td><td>B2</td><td>B2</td><td>B2</td></tr> <tr><td>First assistant coach</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td colspan="4">Penalty: 6 free throws + possession</td></tr> </table>	Head coach	B2	B2	B2	First assistant coach				Penalty: 6 free throws + possession																											
Head coach	B2	B	B																																															
First assistant coach																																																		
Penalty: 2 free throws + possession																																																		
Head coach	B2	B2	B2																																															
First assistant coach																																																		
Penalty: 6 free throws + possession																																																		

B – 2 Exemplos de faltas técnicas ao treinador principal por comportamento pessoal antidesportivo ou por qualquer outra razão, combinado com a desqualificação de um acompanhante da equipa por abandonar a área de banco da equipa durante uma situação de luta:

1. No 1º quarto há uma situação de luta com a desqualificação de um **acompanhante da equipa**. No 3º quarto é assinalada uma falta técnica ao **treinador principal** por comportamento antidesportivo pessoal

Head coach	B2	B	C1
First assistant coach			
Penalty: 1 free throw			

Head coach
is not disqualified

2. No 1º quarto há uma situação de luta com a desqualificação de um **acompanhante da equipa**. No 3º quarto é assinalada uma falta técnica ao **treinador principal** por qualquer outra razão

Head coach	B2	B	B1
First assistant coach			
Penalty: 1 free throw			

Head coach
is not disqualified

3. No 1º quarto há uma situação de luta com a desqualificação de um **acompanhante da equipa**. No 3º quarto é assinalada uma falta técnica ao **treinador principal** por comportamento antidesportivo pessoal. No 4º quarto é assinalada uma outra falta técnica ao **treinador principal** por comportamento antidesportivo pessoal

Head coach	B2	B	C1
First assistant coach			
Penalty: 1 free throw			

C1 GD Head coach
is disqualified
automatically
for 2 C-fouls

4. No 1º quarto há uma situação de luta com a desqualificação de um **acompanhante da equipa**. No 3º quarto é assinalada uma falta técnica ao **treinador principal** por qualquer outra razão. No 4º quarto é assinalada uma outra falta técnica ao **treinador principal** por qualquer outra razão

Head coach	B2	B	B1
First assistant coach			
Penalty: 1 free throw			

B1 GD Head coach
is disqualified
automatically
for 3 B-fouls

B – 3 Exemplos de faltas de jogador-treinador principal cometidas como jogador e como treinador:

1. Um jogador-treinador principal cometeu
4 faltas como jogador e
1 falta técnica como treinador principal

Player 22 (CAP)	P	P ₂	P ₁	P ₂	B
Head coach (CAP)	B ₁				
First assistant coach					
Penalty: 1 free throw					

Player head coach
is an excluded player

2. Um jogador-treinador principal cometeu
1 falta técnica como jogador e
1 falta técnica como treinador principal

Player 22 (CAP)	P	T ₁	P ₂	C	GD
Head coach (CAP)	C ₁				
First assistant coach					
Penalty: 1 free throw					

Player head coach
is disqualified
automatically

Apêndice F – Instant Replay System (IRS)

F – 1 Definição

F – 1.1 Enunciado

Antes do jogo, o árbitro principal deverá aprovar o equipamento do IRS e informar ambos os treinadores principais da sua disponibilização. Só o equipamento de IRS aprovado pelo árbitro principal pode ser utilizado para uma revisão de IRS.

F – 1.2 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto quando soa o sinal do cronómetro para o fim do jogo. Não há disponível equipamento de IRS aprovado. O diretor da equipa B informa que filmaram o jogo com a câmara da equipa colocada em plano elevado e apresenta o material de vídeo para revisão pelos árbitros.

Interpretação:

O pedido do diretor da equipa B para ser usado o vídeo da equipa para uma revisão deve ser negado.

F – 2 Princípios gerais

F – 2.1 Enunciado

No caso de uma revisão do IRS no final de um quarto ou de um prolongamento, os árbitros deverão manter ambas as equipas em campo. O intervalo de jogo entre os quartos ou antes de prolongamento apenas começará depois do árbitro comunicar a decisão final.

F – 2.2 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto. Aproximadamente ao mesmo tempo, soa o sinal do cronómetro para o fim do quarto. Os árbitros ficam indecisos se o lançamento de A1 foi efetuado dentro do tempo de jogo e decidem usar o IRS. As equipas dirigem-se para os seus bancos.

Interpretação:

Os árbitros devem manter ambas as equipas no campo. O intervalo de jogo terá o seu início depois do árbitro comunicar a decisão final.

F – 2.3 Enunciado

A revisão do IRS deverá ser conduzida pelos árbitros na primeira oportunidade a seguir à situação a ser revista. Esta oportunidade ocorre quando o cronómetro está parado e a bola está morta. No entanto, se depois de um cesto convertido os árbitros não param o jogo, a revisão deverá ser conduzida na primeira oportunidade quando os árbitros param o jogo sem colocar qualquer equipa em desvantagem.

F – 2.4 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto de 3 pontos. O jogo prossegue com uma imediata reposição de bola por B1 e a equipa B inicia um contra-ataque. Os árbitros ficam indecisos se o lançamento de A1 foi efetuado da área de cesto de 3 pontos e decidem recorrer à revisão do IRS.

Interpretação:

A primeira oportunidade para parar o jogo para a revisão é quando a bola fica morta depois do cesto. Pode acontecer que durante o jogo não haja tempo suficiente para os árbitros reagirem para a revisão. Neste caso, os árbitros deverão parar o jogo sem colocar a equipa B em desvantagem, logo que termine o contra-ataque ou quando o jogo for parado pela primeira vez depois do cesto.

F – 2.5 Enunciado

Pode ser cancelado o pedido de desconto de tempo ou substituição depois que termine a revisão do IRS e o árbitro comunique a decisão final.

F – 2.6 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto. O treinador principal da equipa B solicita um desconto de tempo. Os árbitros ficam indecisos sobre se o lançamento de A1 foi efetuado da área de lançamento de 3 pontos e decidem usar a revisão do IRS. Durante a revisão, o treinador principal da equipa B pretende cancelar o seu pedido de desconto de tempo.

Interpretação:

O pedido da equipa B para um desconto de tempo não deverá ser administrado até depois que o árbitro comunique a decisão final de IRS. O pedido do desconto de tempo pode ser retirado em qualquer momento durante a revisão, até depois que o árbitro comunique a decisão final de IRS e esteja pronto a administrar o desconto de tempo.

F – 2.7 Exemplo:

É assinalada a B1 uma falta antidesportiva. O treinador principal da equipa B solicita um desconto de tempo. Os árbitros ficam indecisos se a falta era uma falta antidesportiva. B6 solicita uma substituição para B1. Durante a revisão, B6 regressa ao banco de equipa.

Interpretação:

O pedido de B6 para uma substituição e o pedido do treinador principal da equipa B para um desconto de tempo não deverão ser administrados até depois que o árbitro comunique a decisão final de IRS. O pedido da substituição pode ser retirado em qualquer momento durante a revisão, até depois que o árbitro comunique a decisão final de IRS e esteja pronto a administrar o desconto de tempo.

F – 3.1 No final de quarto ou de cada prolongamento**F – 3.1.1 Exemplo:**

A1 converte um lançamento ao cesto quando soa o sinal do cronómetro para o fim do quarto. Os árbitros ficam indecisos sobre se o lançamento de A1 foi efetuado antes de terminar o tempo de jogo.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, no final de quarto, se o lançamento de A1 foi efetuado antes de soar o sinal do cronómetro para o final do quarto.

Se a revisão revela que a bola foi lançada após ter terminado o tempo de jogo no quarto, o cesto de A1 deve ser cancelado.

Se a revisão revela que a bola foi lançada antes de ter terminado o tempo de jogo no quarto, o árbitro principal confirma que o cesto de A1 é válido.

F – 3.1.2 Exemplo:

A equipa B está a vencer por 2 pontos. B1 comete falta sobre A1 quando soa o sinal do cronómetro para o final do 1º prolongamento. É a 5ª falta da equipa B no 4º quarto. Os árbitros ficam indecisos se a falta de B1 ocorreu antes do final do 1º prolongamento.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada no final de cada prolongamento, para decidir se a falta de B1 ocorreu antes do final do tempo de jogo.

Se a revisão revela que a falta de B1 ocorreu antes de ter soado o sinal do cronómetro de jogo, A1 executará 2 lances livres. O jogo prosseguirá como após qualquer último lance livre, com o tempo remanescente no cronómetro de jogo quando a falta ocorreu.

Se a revisão revela que a falta de B1 ocorreu depois de ter soado o sinal do cronómetro de jogo, a falta de B1 será desprezada. Qualquer ação antidesportiva será apenas reportada à entidade competente da competição.

F – 3.1.3 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento de 2 pontos não convertido, quando soa o sinal do cronómetro para o final do 2º prolongamento.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, no final 2º prolongamento, para decidir se a falta de B1 ocorreu antes de ter soado o sinal do cronómetro para o final do 2º prolongamento.

Se a revisão revela que a falta ocorreu antes do final do 2º prolongamento, A1 deverá executar 2 lances livres. O jogo prosseguirá como após qualquer último lance livre, com o tempo remanescente no cronómetro de jogo.

Se a revisão revela que a falta ocorreu depois do final do 2º prolongamento, a falta de B1 será desprezada a menos que a falta de B1 configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante e ainda haja um 3º prolongamento a seguir.

F – 3.1.4 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto de 3 pontos quando soa o sinal do cronómetro para o final do quarto. Os árbitros ficam indecisos sobre se A1 tocou a linha limite no lançamento.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, no final do quarto, se o lançamento ao cesto convertido por A1 foi efetuado antes de soar o sinal do cronómetro para o fim do quarto. Se sim, então a revisão pode além do mais ser usada para decidir se ocorreu violação do lançador por bola fora e, se for o caso, quanto tempo

F – 3.1.5 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto de 2 pontos quando soa o sinal do cronómetro para o final do quarto. Os árbitros ficam indecisos se ocorreu violação de 14/24 segundos da equipa A.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, no final de quarto, se o lançamento ao cesto convertido por A1 foi efetuado antes de soar o sinal do cronómetro para o final do quarto. Se sim, então a revisão pode além do mais ser usada para decidir se ocorreu violação de 14/24 segundos da equipa A.

Se a revisão revela que o lançamento convertido por A1 foi efetuado 0.4 de segundo antes de ter soado o sinal do cronómetro para o fim do quarto e, se a revisão além do mais revela que a bola ainda estava nas mãos de A1 quando o aparelho de 14/24 segundos soou 0.2 de segundo antes do lançamento ao cesto convertido por A1 ter sido efetuado, o cesto de A1 não deverá contar. O jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B, no local mais próximo de onde ocorreu a violação de 14/24 segundos. A equipa B terá 0.6 de segundo no cronómetro de jogo. O aparelho de 14/24 segundos deverá ser desligado.

F – 3.1.6 Exemplo:

A1 converte um lançamento ao cesto quando soa o sinal do cronómetro para o fim do 2º quarto. Os árbitros ficam indecisos se o lançamento ao cesto de A1 foi efetuado antes de soar o sinal do cronómetro para o fim do quarto e, se for o caso, se ocorreu uma violação 8 segundos da equipa A.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, no final de quarto, se o lançamento ao cesto de A1 foi efetuado antes de soar o sinal do cronómetro para o fim do quarto. Além disso, a revisão pode ser usada para decidir se ocorreu uma violação de 8 segundos da equipa A.

Se a revisão revela que o lançamento ao cesto convertido por A1 foi efetuado antes de ter soado o sinal do cronómetro para o fim do quarto e, se a revisão além do mais revela que antes do lançamento ao cesto convertido por A1 a equipa A cometeu violação de 8 segundos quando o cronómetro de jogo mostrava 3.4 segundos, o cesto de A1 não deverá contar. O jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde ocorreu a violação de 8 segundos. A equipa B terá 3.4 segundos no cronómetro de jogo. O aparelho de 14/24 segundos deverá ser desligado.

Se a revisão revela que a equipa A não cometeu violação de 8 segundos, o cesto de A1 deverá contar. O 2º quarto terminou. A 2ª parte começará com uma posse de bola alternada no prolongamento da linha central.

F – 3.1.7 Exemplo:

Com 2.5 segundos no cronómetro de jogo, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca o aro, B1 ganha o ressalto e inicia um drible. Nesse momento, soa o sinal do cronómetro para o final do jogo. Os árbitros ficam indecisos se B1 ultrapassou a linha limite ao regressar ao solo depois de ganhar a posse da bola no ressalto.

Interpretação:

A revisão do IRS não pode ser usada para decidir se um jogador não lançador estava fora de campo.

F – 3.2 O cronómetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento

F – 3.2.1 Exemplo:

Com 1:41 no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 converte um cesto quando soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. Os árbitros ficam indecisos se a bola foi lançada antes de soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos e

- a) antes da bola estar viva para a reposição da bola em jogo pela equipa B depois do cesto.
- b) depois da bola estar viva para a reposição da bola em jogo pela equipa B quando, depois do cesto, os árbitros parem o jogo pela primeira vez por qualquer razão.
- c) depois da bola estar viva a seguir à primeira vez que os árbitros parem o jogo.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, para decidir se o lançamento ao cesto convertido por A1 foi efetuado antes de soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente para rever se um lançamento ao cesto convertido foi efetuado antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos antes da bola entrar no cesto e o cronómetro de jogo ser parado. A revisão pode ocorrer o mais tardar até a bola ficar viva a seguir à primeira vez que os árbitros tenham parado o jogo.

Em a), os árbitros devem parar o jogo imediatamente e proceder à revisão antes do recomeço do jogo.

Em b), os árbitros devem proceder à revisão quando parem o jogo por qualquer razão, depois da situação a rever ter ocorrido.

Em c), terminou o tempo limite para usar a revisão quando a bola ficou viva após a primeira paragem do jogo pelos árbitros. A decisão inicial permanece válida.

Em a) ou b), se a revisão revela que a bola ainda estava nas mãos de A1 quando soou o sinal do aparelho de 14/24 segundos, é violação de 14/24 segundos. O cesto de A1 não conta.

Em a), o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B, no prolongamento da linha de lance livre.

Em b), o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa que tinha a posse de bola ou o direito à bola, no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado, ou com lances livres se aplicável.

Em a) ou b), se a revisão revela a bola já ter saído das mãos de A1 no lançamento ao cesto antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos, este sinal deve ser desprezado. O cesto de A1 conta.

Em a), o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B por detrás da sua linha final, como após qualquer cesto convertido.

Em b), o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa que tinha a posse de bola ou o direito à bola, no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado, ou com lances livres se aplicável.

F – 3.2.2 Exemplo:

Com 1:39 no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 está em ato de lançamento quando ocorreu uma falta fora da situação de lançamento. A falta pessoal é assinalada a:

a) B2 sobre A2. É a 3ª falta da equipa B no quarto.

b) B2 sobre A2. É a 5ª falta da equipa B no quarto.

c) A2 sobre B2.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, se

(i) o ato de lançamento tinha começado quando foi assinalada a falta a um adversário do lançador, ou

(ii) a bola estava ainda nas mãos do lançador quando foi assinalada a falta a um colega de equipa do lançador.

Em a), se a revisão revela que A1 não estava em ato de lançamento, a bola ficou morta quando ocorreu a falta de B2 e o cesto, se convertido, não conta. Se a revisão revela que A1 estava em ato de lançamento, o cesto, se convertido, conta. Em ambos os casos, o jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa A no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu.

Em b), se a revisão revela que A1 não estava em ato de lançamento, a bola ficou morta quando ocorreu a falta de B2 e o cesto, se convertido, não conta. Se a revisão revela que A1 estava em ato de lançamento, o cesto, se convertido, conta. Em ambos os casos, A2 executará 2 lances livres resultantes da falta de B2. O jogo continuará como após qualquer último lance livre.

Em c), se a revisão revela que a bola tinha saído das mãos do lançador, o cesto, se convertido, conta. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B no local mais próximo de onde a falta de A2 ocorreu. Se a revisão revela que a bola ainda estava nas mãos do lançador, a bola ficou morta quando ocorreu a falta de A2 e o cesto, se convertido, não conta. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B no prolongamento da linha de lance livre.

F – 3.2.3 Exemplo:

Com 1:37 no cronómetro de jogo no 4º quarto, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 obtém um cesto da sua zona de ataque e A2 comete falta sobre B2 fora da bola, na zona de ataque da equipa A. É a 3ª falta da equipa A no quarto. Os árbitros ficam indecisos se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando soou o aparelho de 14/24 segundos e quando a falta de A2 ocorreu.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, para decidir se a bola ainda estava nas mãos do lançador quando soou o sinal do aparelho de 14/24 segundos e quando a falta fora da situação de lançamento ocorreu.

Se a revisão revela a bola já ter saído das mãos de A1 no lançamento ao cesto antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos e se a revisão além do mais revela que a bola já saiu das mãos de A1 no lançamento ao cesto antes da falta de A2 ter ocorrido, o cesto de A1 conta. A falta de A2 será averbada. Não há violação de 14/24 segundos da equipa A. O sinal do aparelho de 14/24 segundos será desprezado. O jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B no local mais próximo de onde ocorreu a falta de A2. A equipa B terá o tempo restante no cronómetro de jogo e 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

- a) Se a revisão revela que a bola saiu das mãos de A1 antes de soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos e antes da falta de A2 ocorrer, a falta de A2 será averbada e o cesto de A1 conta. O sinal do aparelho de 14/24 segundos será desprezado.
- b) Se a revisão revela que a falta de A2 ocorreu antes da bola sair das mãos de A1 e antes de soar o sinal do aparelho de 14/24 segundos, a falta de A2 será averbada e o cesto de A1 não conta. O sinal do aparelho de 14/24 segundos será desprezado.
- c) Se a revisão revela que o sinal do aparelho de 14/24 segundos soou antes da bola sair das mãos de A1 e antes da falta de A2 ter ocorrido, é uma violação de 14/24 segundos da equipa A e a falta de A2 será desprezada. O cesto de A1 não conta.

Em a), o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B no local mais próximo de onde a falta de A2 ocorreu.

Em b) e c), o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B na sua zona de defesa, no prolongamento da linha de lance livre.

F – 3.2.4 Exemplo:

Com 1:34 no cronómetro de jogo no 4º quarto, soa o sinal do aparelho de 14/24 segundos. Aproximadamente ao mesmo tempo, A1 obtém um cesto da sua zona de ataque e B2 comete falta sobre A2 fora da bola na zona de ataque da equipa A. É a 3ª falta da equipa B no quarto. Os árbitros ficam indecisos se a bola ainda estava nas mãos de A1 quando soou o aparelho de 14/24 segundos e quando a falta de B2 ocorreu.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, para decidir se a bola ainda estava nas mãos do lançador quando soou o sinal do aparelho de 14/24 segundos e quando a falta fora da situação de lançamento ocorreu.

Se a revisão revela que a falta de B2 ocorreu antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos e que a falta de B2 ocorreu quando A1 estava em ato de lançamento ao cesto, a falta de B2 será averbada e o cesto de A1 conta. O sinal do aparelho de 14/24 segundos será desprezado. O jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa A na sua zona de ataque, no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão revela que o sinal do aparelho de 14/24 segundos soou antes da bola sair das mãos de A1 e antes da falta de B2 ter ocorrido, é uma violação de 14/24 segundos da equipa A. A falta de B2 será desprezada e o cesto de A1 não conta. O jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B na sua zona de defesa, no prolongamento da linha de lance livre.

F – 3.2.5 Exemplo:

Com 1:39 no cronómetro de jogo no 4º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. Aproximadamente ao mesmo tempo, fora da situação de lançamento, B2 comete falta sobre A2. É a 3ª falta da equipa B no quarto.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto, para decidir se o ato de lançamento já se iniciou quando a falta de B1 ocorreu e quando a falta fora da situação de lançamento ocorreu.

Se a revisão revela que a falta de B1 ocorreu primeiro e A1 não estava em ato de lançamento quando a falta de B1 ocorreu, a bola ficou morta quando ocorreu a falta de B1 e o cesto, se convertido, não conta. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa A no local mais próximo de onde a falta de B1 ocorreu. A falta de B2 será desprezada, a menos que a falta de B2 configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante, dado ter ocorrido depois da bola estar morta.

Se a revisão revela que a falta de B1 ocorreu primeiro e A1 estava em ato de lançamento quando a falta de B1 ocorreu, o cesto, se convertido, conta. A1 executará 1 lance livre. Se o cesto não é convertido, A1 executará 2 ou 3 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre. A falta de B2 será desprezada, a menos que a falta de B2 configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante, dado ter ocorrido depois da bola estar morta.

Se a revisão revela que a falta de B2 ocorreu primeiro e A1 estava em ato de lançamento quando a falta de B1 ocorreu, o cesto de A1, se convertido, conta. Se a falta de B2 é 3ª falta da equipa B no quarto, o jogo deverá continuar com reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde a falta de B2 ocorreu. Se a falta de B2 é a 5ª falta da equipa B no quarto, A2 executará 2 lances livres. O jogo deverá continuar como após qualquer último lance livre. A falta de B1 será desprezada, a menos que a falta de B1 configure o critério de uma falta antidesportiva ou de uma falta desqualificante, dado ter ocorrido depois da bola estar morta.

F – 3.2.6 Exemplo:

Com 7.5 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto e imediatamente antes do executante de reposição da bola em jogo, A1, largar a bola da zona de ataque, é assinalada falta técnica a B1. Aproximadamente ao mesmo tempo, é assinalada por um outro árbitro uma falta antidesportiva de B2 sobre A2. Os árbitros ficam indecisos sobre qual a ordem em que as faltas ocorreram.

Interpretação:

A revisão do IRS não pode ser usada para decidir qual a ordem em que as faltas ocorreram. Ambas as faltas permanecem válidas. A penalidade da falta técnica deve ser administrada primeiro. Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre, sem alinhamento para ressalto. A2 executará 2 lances livres. O jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa A na linha de reposição da sua zona de ataque.

F – 3.2.7 Enunciado

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 minutos ou menos no 4º quarto e em cada prolongamento, para decidir se uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola foi corretamente assinalada. Se a revisão revela que uma violação por interferência no lançamento ou por intervenção sobre a bola foi incorretamente assinalada, o jogo deverá recomeçar como se segue se depois do apito:

- A bola entrou legalmente no cesto, o cesto deve contar e a nova equipa atacante terá direito a uma reposição da bola de fora de campo por detrás da sua linha final.
- Um jogador de qualquer das equipas ganhou uma clara e imediata posse de bola, essa equipa terá direito a uma reposição da bola de fora de campo pelo local mais próximo de onde se encontrava a bola quando soou o apito do árbitro.
- Nenhuma equipa ganhou uma clara e imediata posse de bola, ocorre uma situação de bola ao ar.

Ocorre uma clara e imediata posse de bola quando, depois do apito do árbitro, um jogador ganha diretamente a posse de bola no campo.

A clara e imediata posse de bola deve ser a primeira ação depois do apito. Qualquer contacto ilegal para ganhar a posse de bola ou a bola tocar ou ter sido tocada por múltiplos jogadores, não é uma clara e imediata posse de bola.

Quando a bola vai fora de campo sem um jogador de qualquer das equipas ter ganho a posse de bola, a equipa adversária da que causa a saída da bola do campo é considerada como tendo ganho uma clara e imediata posse de bola.

F – 3.2.8 Exemplo:

Com 1:33 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada a B1 uma violação por interferência no lançamento. Os árbitros ficam indecisos se a bola já estava na sua trajetória descendente para o cesto. A bola não entra no cesto.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º quarto, para decidir se uma violação por interferência no lançamento foi corretamente assinalada.

Se a revisão revela que a bola se encontrava na sua trajetória descendente para o cesto, a violação de interferência no lançamento mantém-se.

Se a revisão revela que a bola ainda não se encontrava na sua trajetória descendente para o cesto, a decisão de violação de interferência no lançamento deve ser anulada. Como a bola não entrou no cesto,

- a equipa que ganhou uma clara e imediata posse de bola terá direito a uma reposição da bola de fora de campo pelo local mais próximo de onde se encontrava a bola quando soou o apito do árbitro.
- se nenhuma equipa ganhou uma clara e imediata posse de bola, ocorreu uma situação de bola ao ar.

Se a reposição vai ser concedida à equipa A, o aparelho de 14/24 segundos deverá mostrar o tempo remanescente quando soou o apito do árbitro.

Se a reposição vai ser concedida à equipa B na zona de defesa, a equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na sua zona de ataque, a equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.9 Exemplo:

Com 1:27 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada a B1 uma violação por intervenção sobre a bola. A bola entra no cesto.

Interpretação:

Como a bola entrou no cesto não há necessidade de rever a decisão de violação por intervenção sobre a bola. O cesto conta. O jogo irá recomeçar com reposição de bola para a equipa B por detrás da sua linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.10 Exemplo:

Com 1:23 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada a B1 ou a A1 uma violação por interferência no lançamento. Depois desta decisão, é assinalada uma violação por intervenção sobre a bola a

- a) B2,
- b) A2.

A bola entra no cesto.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por interferência no lançamento por B1 ou A1 não ocorreu. Além do mais, a revisão revela que a violação por intervenção sobre a bola por B2 ou A2 ocorreu. A penalidade da violação por intervenção sobre a bola deverá ser aplicada.

Se assinalada a

- a) B2, o cesto conta. O jogo irá recomeçar com reposição de bola para a equipa B por detrás da sua linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.
- b) A2, o cesto não conta. O jogo irá recomeçar com reposição de bola para a equipa B no prolongamento da linha de lance livre, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.11 Exemplo:

Com 1:19 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada uma violação por intervenção sobre a bola a

- a) B1,
- b) A1.

A bola não entra no cesto nem toca o aro e qualquer das equipas ganha uma clara e imediata posse de bola.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por intervenção sobre a bola não ocorreu. Em ambos os casos, a equipa que ganhou uma clara e imediata posse de bola terá direito a uma reposição da bola de fora de campo pelo local mais próximo de onde se encontrava a bola quando soou o apito do árbitro.

Se a reposição é concedida à equipa A, essa equipa terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos. Se à equipa B, essa equipa terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.12 Exemplo:

Com 1:15 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada uma violação por interferência no lançamento a

- a) B1,
- b) A1.

A bola não entra no cesto, mas toca o aro e qualquer das equipas ganha uma clara e imediata posse de bola.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por interferência no lançamento não ocorreu. Em ambos os casos, a equipa que ganhou uma clara e imediata posse de bola terá direito a uma reposição da bola de fora de campo pelo local mais próximo de onde se encontrava a bola quando soou o apito do árbitro.

Se a reposição é concedida à equipa A, essa equipa terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se à equipa B, essa equipa terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.13 Exemplo:

Com 1:11 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada uma violação por intervenção sobre a bola a

- a) B1,
- b) A1.

A bola não entra no cesto e vai diretamente para fora sem que qualquer das equipas tenha ganhado uma clara e imediata posse de bola.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por intervenção sobre a bola não ocorreu. Em ambos os casos, é concedida uma reposição da bola de fora de campo à equipa não causadora da saída da bola do campo.

Se a reposição é concedida à equipa A, essa equipa terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos. Se à equipa B, essa equipa terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.14 Exemplo:

Com 1:07 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada uma violação por interferência no lançamento a

- a) B1,
- b) A1.

A bola não entra no cesto ou toca o aro. Depois do apito do árbitro, a bola é batida por A2, então batida por B2 e B3 e finalmente agarrada por A4.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por interferência no lançamento não ocorreu. Em ambos os casos, nenhuma equipa ganhou uma clara e imediata posse de bola. É uma situação de bola ao ar.

Se a reposição é concedida à equipa A, essa equipa terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

Se a reposição é concedida à equipa B na sua zona de defesa, essa equipa terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos. Se na sua zona de ataque, a equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.2.15 Exemplo:

Com 1:03 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada uma violação por intervenção sobre a bola a

- a) B1,
- b) A1.

A bola não entra no cesto ou toca o aro. Durante o ressalto, é assinalada uma falta a B2 ou A2 antes de ter sido estabelecida uma clara e imediata posse de bola.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por intervenção sobre a bola não ocorreu. Em ambos os casos, a falta de B2 ou A2 deverá ser penalizada.

F – 3.2.16 Exemplo:

Com 1:03 no cronómetro de jogo no 4º quarto, é assinalada uma violação por interferência no lançamento a

- a) B1,
- b) A1.

A bola não entra no cesto ou toca o aro. Durante o ressalto, é assinalada uma falta a B2 ou A2 antes de ter sido estabelecida uma clara e imediata posse de bola.

Interpretação:

A revisão do IRS revela que a violação por interferência no lançamento ocorreu. Em ambos os casos, a falta de B2 ou A2 deverá ser desprezada, a menos que seja considerada como uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante, dado ter ocorrido depois da bola estar morta.

Em a), o cesto conta. O jogo irá continuar com uma reposição de bola para a equipa B por detrás da sua linha final, como depois de qualquer cesto convertido.

Em b), o cesto não conta. O jogo irá continuar com uma reposição de bola para a equipa B no local mais próximo de onde ocorreu a violação de A1, exceto diretamente por detrás da tabela.

F – 3.2.17 Exemplo:

Com 38 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca a tabela acima do nível do aro e é depois tocada por B1. O árbitro decidiu que o toque de B1 foi legal e, portanto, não assinala uma violação por interferência no lançamento.

Interpretação:

A revisão do IRS apenas pode ser usada se os árbitros tenham assinalado uma violação por interferência no lançamento.

F – 3.2.18 Exemplo:

Com 36 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. A bola toca a tabela acima do nível do aro e é então tocada por B2. O árbitro não assinala violação por interferência no lançamento. Os árbitros ficam indecisos se B2 tocou legalmente a bola.

Interpretação:

A revisão do IRS apenas pode ser usada se os árbitros assinalaram violação por interferência no lançamento.

F – 3.2.19 Exemplo:

Com 28 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento de 2 pontos. Na sua trajetória para o cesto, B2 toca a bola. O árbitro assinala uma violação por interferência no lançamento. A bola não entra no cesto. Os árbitros ficam indecisos se B2 tocou ilegalmente a bola.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º quarto, para decidir se a interferência no lançamento por B2 foi corretamente assinalada.

Se a revisão revela que B2 tocou a bola na sua trajetória descendente, a violação de interferência no lançamento mantém-se. São averbados 2 pontos a A1. A1 executará 1 lance livre adicional. O jogo irá prosseguir como após um qualquer último lance livre.

Se a revisão revela que B2 tocou a bola na sua trajetória ascendente, a decisão de violação de interferência no lançamento deve ser anulada. A1 executará 2 lances livres. O jogo irá prosseguir como após um qualquer último lance livre.

F – 3.2.20 Exemplo:

Com 1:37 no cronómetro de jogo no 4º quarto, a bola sai fora de campo. A reposição da bola em jogo de fora do campo é para a equipa A. É concedido um desconto de tempo à equipa A. Os árbitros ficam indecisos sobre qual o jogador que provocou a bola fora.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º quarto, para identificar que jogador foi responsável pela bola fora. O período do desconto de tempo não deverá iniciar-se até que termine a revisão e o árbitro comunique a decisão final.

F – 3.2.21 Exemplo:

Com 5:53 no cronómetro de jogo no 1º quarto, a bola rola no campo, perto de da linha lateral, quando A1 e B1 tentam controlar a bola. A bola sai fora de campo. É concedida reposição da bola em jogo de fora do campo à equipa A. Os árbitros ficam indecisos sobre qual o jogador que provocou a saída de bola fora.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para identificar que jogador foi responsável pela bola fora, só quando o cronómetro de jogo mostra 2:00 ou menos no 4º quarto.

F – 3.2.22 Exemplo:

Com 1:45 no cronómetro de jogo num prolongamento, A1 está perto da linha lateral e passa a bola a A2. Durante o passe, B1 toca a bola para fora de campo. Os árbitros ficam indecisos se A1 já estaria fora de campo quando passou a bola a A2.

Interpretação:

A revisão do IRS não pode ser usada para decidir se um jogador não lançador estava fora de campo.

F – 3.3 Em qualquer momento do jogo**F – 3.3.1 Exemplo:**

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. A bola entra no cesto. Os árbitros ficam indecisos se:

- a) A1 já tinha iniciado o ato de lançamento quando a falta de B1 ocorreu.
- b) A falta de B1 ocorreu antes de A1 ter regressado ao solo com ambos os pés.

Interpretação:

A revisão do IRS não pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se a falta de B1 sobre A1 deve ser considerada como uma falta sobre um lançador.

F – 3.3.2 Exemplo:

Com 3:47 minutos no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 efetua um lançamento ao cesto de 3 pontos convertido. Os árbitros ficam indecisos se a bola foi lançada da área de cesto de 2 ou de 3 pontos:

- a) Antes da bola ficar viva na reposição de bola em jogo depois do cesto.
- b) Depois da bola ficar viva na reposição de bola em jogo depois do cesto, quando uma reposição imediata não permite aos árbitros reagir para a revisão do IRS.
- c) Depois da bola ficar viva na reposição de bola em jogo depois do cesto e o jogo é parado para um desconto de tempo da equipa B.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se o lançamento ao cesto convertido por A1 deverá contar 2 ou 3 pontos. A revisão deverá ser efetuada na primeira oportunidade quando o cronómetro de jogo está parado e a bola morta. No entanto, os árbitros estão autorizados a parar o jogo para rever imediatamente. Os árbitros devem:

- a) Parar o jogo e proceder à revisão antes da bola estar viva.
- b) Parar o jogo imediatamente e proceder à revisão, mas sem colocar uma ou outra equipa em desvantagem. A revisão deverá ter lugar depois do cesto quando os árbitros pararem o jogo pela primeira vez por qualquer razão e antes que a bola fique então de novo viva. Isto também é válido nos últimos 2 minutos do 4º quarto ou qualquer prolongamento.
- c) Proceder à revisão antes do desconto de tempo ser administrado. Depois da decisão final da revisão ser comunicada, o desconto de tempo deverá iniciar-se a menos que o treinador principal cancele o pedido do desconto de tempo.

Em todos os casos, depois da decisão final ser comunicada, e em c) depois do desconto de tempo, o jogo deverá recomeçar com reposição da bola para a equipa B por detrás da sua linha final, como após qualquer cesto convertido.

F – 3.3.3 Exemplo:

Com 3:44 minutos no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 efetua um lançamento ao cesto de 3 pontos convertido. Os árbitros ficam indecisos se a bola foi lançada da área de cesto de 2 ou de 3 pontos, após a bola estar viva para uma reposição de bola em jogo pela equipa B depois do cesto, quando os árbitros param o jogo por A2 ter cometido falta sobre B2 em ato de lançamento.

Interpretação:

A revisão pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se o lançamento ao cesto convertido por A1 deverá contar 2 ou 3 pontos. A revisão deverá ser efetuada na primeira oportunidade quando o cronómetro de jogo está parado e a bola morta. No entanto, os árbitros estão autorizados a parar o jogo para rever imediatamente.

Os árbitros devem proceder à revisão quando pararam o jogo pela falta de A2, pois o jogo é parado pela primeira vez após o cesto. Depois da decisão final ser comunicada, o jogo deverá recomeçar com o(s) lance(s) livre(s) de B2.

F – 3.3.4 Exemplo:

Com 3:43 minutos no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 efetua um lançamento ao cesto de 3 pontos convertido. Os árbitros ficam indecisos se a bola foi lançada da área de cesto de 2 ou de 3 pontos, após a bola estar viva para a reposição de bola em jogo pela equipa B depois do cesto, quando os árbitros param o jogo por A2 ter cometido falta sobre B2 em ato de lançamento e depois da bola estar viva para o primeiro ou único lance livre de B2.

Interpretação:

O tempo limite para se usar a revisão do IRS termina quando a bola fica viva para o primeiro ou único lance livre de B2. A decisão original permanece válida.

F – 3.3.5 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. A bola não entra no cesto. São concedidos 3 lances livres a A1. Os árbitros ficam indecisos se o lançamento de A1 foi efetuado da área de lançamento de 3 pontos.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se a um jogador que sofreu uma falta ao tentar lançar ao cesto deverão ser concedidos 2 ou 3 lances livres. A revisão deve ser conduzida antes da bola ficar viva para o 1º lance livre.

F – 3.3.6 Exemplo:

Com 40 segundos no cronómetro no 4º quarto, A1 tem a bola nas mãos ou à disposição para a repor em jogo de fora de campo quando é assinalada a B2 uma falta antidesportiva dentro de campo. Os árbitros ficam indecisos se o contacto de B2 configura o critério de uma falta antidesportiva.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se a falta antidesportiva de B2 deve ser minorada para falta pessoal.

Se a revisão revela que a falta configura o critério de uma falta antidesportiva, a falta de B2 permanece como uma falta antidesportiva.

Se a revisão revela que a falta não configura o critério de uma falta antidesportiva, a falta de B2 deve ser minorada para falta pessoal. É uma falta de reposição.

F – 3.3.7 Exemplo:

É assinalada a B1 uma falta antidesportiva, por atingir A1 com um cotovelo. Os árbitros ficam indecisos se B1 atingiu A1 com um cotovelo.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante deve ser considerada como uma falta técnica.

Se a revisão revela que não houve contacto de B1 sobre A1 com a oscilação de um cotovelo, a falta de B1 deve ser alterada para uma falta técnica.

F – 3.3.8 Exemplo:

É assinalada a B1 uma falta pessoal. Os árbitros ficam indecisos se a falta deve ser majorada para uma falta antidesportiva ou se é que ocorreu mesmo contacto.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta pessoal deve ser majorada para falta antidesportiva. No entanto, se a revisão revela que não houve qualquer contacto, a falta pessoal não pode ser cancelada.

F – 3.3.9 Exemplo:

A1 dribla na direção do cesto em contra-ataque, sem qualquer jogador defensor entre A1 e o cesto adversário. B1, com o seu braço, tenta chegar à bola e provoca contacto com A1 lateralmente. É assinalada a B1 uma falta antidesportiva. Os árbitros ficam indecisos se a falta de B1 foi corretamente assinalada como uma antidesportiva.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta antidesportiva deve ser minorada para falta pessoal ou majorada para falta desqualificante. No entanto, se a revisão revela que foi A1 o responsável pelo contacto, por bater no braço de B1, a falta antidesportiva defensiva de B1 pode ser minorada para uma falta pessoal, mas não pode ser cancelada ou alterada para falta de equipa de posse de bola por A1.

F – 3.3.10 Exemplo:

B1 comete falta sobre o driblador A1. Os árbitros ficam indecisos se a falta de B1 deve ser majorada para uma falta antidesportiva.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta pessoal deve ser majorada para uma falta antidesportiva. No entanto, se a revisão revela que foi A1 o responsável pelo contacto, por carregar B1, a falta defensiva de B1 não pode ser cancelada ou alterada para falta de equipa de posse de bola por A1.

F – 3.3.11 Exemplo:

O driblador A1 comete uma violação de “passos”, seguida por falta antidesportiva de B1 sobre A1. Os árbitros ficam indecisos se a falta de B1 foi corretamente assinalada como uma falta antidesportiva.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta antidesportiva deve ser minorada para uma falta pessoal ou majorada para uma falta desqualificante.

Se a revisão revela que a falta de B1 é uma falta antidesportiva, a falta irá manter-se como falta antidesportiva.

Se a revisão revela que a falta de B1 é uma falta pessoal, deverá ser desprezada pois ocorreu depois da violação de “passos”.

F – 3.3.12 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 numa tentativa de lançamento ao cesto de 2 pontos, seguida por falta antidesportiva de B2 sobre A1 que ainda se encontrava em ato de lançamento. A bola não entra no cesto. Os árbitros ficam indecisos se a falta de B2 foi corretamente assinalada como uma falta antidesportiva.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta antidesportiva deve ser minorada para uma falta pessoal ou majorada para uma falta desqualificante.

Se a revisão revela que a falta de B2 é uma falta antidesportiva, a falta irá manter-se como falta antidesportiva. A1 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto, pela falta pessoal de B1. A1 executará outros 2 lances livres sem alinhamento para ressalto, pela falta antidesportiva de B2. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola de fora de campo para a equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão revela que a falta de B2 é uma falta pessoal, deverá ser desprezada pois ocorreu depois da primeira falta. A1 executará 2 lances livres pela falta pessoal de B1. O jogo deverá prosseguir como após qualquer último lance livre.

F – 3.3.13 Exemplo:

No 3º quarto, é assinalada falta antidesportiva a B1 sobre A2. No 4º quarto, B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento ao cesto convertido. Os árbitros ficam indecisos se a falta de B1 deveria ser majorada para antidesportiva. Durante a revisão do IRS, é assinalada falta técnica a B1.

Interpretação:

Se a revisão revela que a falta de B1 sobre A1 é uma falta antidesportiva, então B1 deverá ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo** pela 2ª falta antidesportiva. A falta técnica de B1 será desprezada, não sendo averbada quer a B1 quer ao treinador principal da equipa B. O cesto de A1, conta. A1 executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto, pela falta antidesportiva de B1. O jogo deverá recomeçar com reposição de bola de fora de campo para a equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão revela que a falta de B1 sobre A1 é uma falta pessoal o cesto de A1, conta. B1 deverá ser automaticamente desqualificado **para o resto do jogo** porque foram averbadas a B1 uma falta técnica e uma falta antidesportiva. Qualquer jogador da equipa A executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. A1 executará então 1 lance livre. O jogo irá recomeçar como após qualquer último lance livre.

F – 3.3.14 Enunciado

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, em qualquer momento do jogo, depois de um mau funcionamento do cronómetro de jogo ou do aparelho de 14/24 segundos, quanto tempo deve ser mostrado no cronómetro de jogo ou no aparelho de 14/24 segundos.

Para determinar o tempo correto a ser mostrado no aparelho de 14/24 segundos, os árbitros deverão considerar se a bola toca ou falha o aro no lançamento ao cesto e se foi estabelecida uma nova posse de bola antes do jogo ter sido parado.

F – 3.3.15 Exemplo:

Com 57.8 segundos no cronómetro de jogo no 2º quarto e 0.7 de segundo no aparelho de 14/24 segundos, A1 tenta um lançamento ao cesto de 3 pontos. O lançamento não é convertido, após o qual:

- a) A2 ganha uma nova posse de bola perto do cesto.
- b) B1 toca a bola para fora de campo.
- c) A2 ganha uma nova posse de bola perto do cesto e imediatamente depois B1 toca a bola para fora de campo.

Os árbitros constatarem que o aparelho de 14/24 segundos não tem dígitos visíveis.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, em qualquer momento do jogo, quanto tempo deve ser mostrado no aparelho de 14/24 segundos, no caso de um mau funcionamento do aparelho de 14/24 segundos.

Em a), os árbitros deverão parar o jogo de imediato.

Em todos os casos, se a revisão providencia que a bola falhou o aro e os árbitros decidem que o aparelho de 14/24 segundos teria expirado antes do jogo ter sido parado, ocorreu uma violação de 14/24 segundos. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B por detrás da sua linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em todos os casos, se a revisão providencia que a bola tocou o aro, não ocorreu violação de 14/24 segundos. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa A por detrás da linha final na sua zona de ataque, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.3.16 Exemplo:

Com 57.8 segundos no cronómetro de jogo no 2º quarto e 0.7 de segundo no aparelho de 14/24 segundos, A1 tenta um lançamento ao cesto de 3 pontos. O lançamento não é convertido, após o qual:

- a) B1 ganha uma nova posse de bola perto do cesto.
- b) B1 ganha uma nova posse de bola perto do cesto e imediatamente depois B1 toca a bola para fora de campo.

Os árbitros constatarem que o aparelho de 14/24 segundos não tem dígitos visíveis.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada para decidir, em qualquer momento do jogo, quanto tempo deve ser mostrado no aparelho de 14/24 segundos, no caso de um mau funcionamento do aparelho de 14/24 segundos.

Em a), os árbitros deverão parar o jogo de imediato.

Em ambos os casos, se a revisão providencia que a bola falhou o aro e os árbitros decidem que o aparelho de 14/24 segundos teria expirado antes do jogo ter sido parado, ocorreu uma violação de 14/24 segundos. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B por detrás da sua linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em a), se a revisão providencia que a bola tocou o aro, não ocorreu violação de 14/24 segundos. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B por detrás da sua linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em b), se a revisão providencia que a bola tocou o aro, não ocorreu violação de 14/24 segundos. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa A por detrás da linha final na sua zona de ataque, com 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.3.17 Exemplo:

Com 7 segundos no aparelho de 14/24 segundos, o lançamento de A1 falha o aro. A2 agarra a bola e o operador de 14/24 segundos erradamente repõe o aparelho de 14/24 segundos em 14 segundos. Depois de alguns dribles e passes, ainda com a equipa A de posse de bola, A3 obtém um cesto. Nesse momento, o erro é reconhecido e os árbitros param o jogo.

Interpretação:

Se a revisão providencia que o aparelho de 14/24 segundos deveria ter expirado antes de A3 ter obtido o cesto, ocorreu uma violação de 14/24 segundos e o cesto de A3 não conta. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B no prolongamento da linha de lance livre, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão providencia que o aparelho de 14/24 segundos não deveria ter expirado antes de A3 ter obtido o cesto, não ocorreu uma violação de 14/24 segundos e o cesto de A3 conta. O jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B por detrás da sua linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.3.18 Exemplo:

Com 42.2 segundos por jogar no 2º quarto, A1 dribla na direção da sua zona de ataque. Nesse momento os árbitros notam que o cronómetro do jogo e o aparelho de 14/24 segundos estão desligados, sem qualquer inscrição visível.

Interpretação:

O jogo deve ser parado imediatamente. A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir que tempo devem mostrar ambos os relógios. Depois da revisão, o jogo irá recomeçar com uma reposição de bola de fora de campo para a equipa A, no local mais próximo de onde a bola se encontrava quando o jogo foi parado. A equipa A terá o tempo remanescente no cronómetro de jogo e no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.3.19 Exemplo:

A2 executa um 2º lance livre. A bola entra no cesto. Nesse momento, os árbitros ficam indecisos se A2 era o executante correto dos lances livres.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar quem é o executante correto de lances livres, antes da bola ficar viva a seguir à primeira bola morta depois do cronómetro ter andado a seguir ao erro.

Se a revisão identifica um incorreto executante de lance livre, então ocorreu um erro corrigível por se ter permitido que o jogador incorreto tenha executado lances livres. Os lances livres de A2, independentemente de convertidos ou falhados, devem ser cancelados. O jogo recomeçará com uma reposição de bola para a equipa B no prolongamento da linha de lance livre na sua zona de defesa. A equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

F – 3.3.20 Exemplo:

A1 e B1 começam a socar-se mutuamente, envolvendo-se de seguida mais jogadores e outras pessoas autorizadas a sentar-se nos bancos das equipas que entram dentro de campo, envolvendo-se todos numa situação de luta. Após alguns minutos, os árbitros conseguem repor a ordem no campo.

Interpretação:

Depois de restabelecida a ordem, os árbitros podem usar a revisão do IRS, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de outros jogadores e todas as pessoas autorizadas a sentar-se nos bancos das equipas durante qualquer ato de violência. Após obter clara e conclusiva evidência da situação de luta, o árbitro principal deverá comunicar a decisão final em frente da mesa dos oficiais e para ambos os treinadores principais.

F – 3.3.21 Exemplo:

Dois adversários começam a falar agressivamente e a empurrar-se mutuamente. Os árbitros param o jogo. Depois de restabelecida a ordem dentro de campo, os árbitros ficam indecisos sobre quais os jogadores e pessoas envolvidas.

Interpretação:

Depois de restabelecida a ordem, os árbitros podem usar a revisão do IRS, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de jogadores e de pessoas autorizadas a sentar-se nos bancos das equipas durante um qualquer ato de violência. Após obter clara e conclusiva evidência da situação, o árbitro principal deverá comunicar a decisão final em frente da mesa dos oficiais e para ambos os treinadores principais.

F – 3.3.22 Exemplo:

Os árbitros assinalam uma falta a B1. Antes da comunicação da falta aos oficiais de mesa, os árbitros ficam indecisos se, depois da falta ter sido assinalada, ocorreu em campo um ato de violência.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de jogadores em qualquer ato de violência. Os árbitros podem efetuar a revisão antes de terem comunicado a falta aos oficiais de mesa.

Se a revisão revela que ocorreram atos de violência, o árbitro comunica então a falta de B1 seguida do ato de violência e o jogo recomeça com as penalidades.

F – 3.3.23 Enunciado

Em situações quando ocorre um ato de violência que não é assinalado imediatamente, os árbitros estão autorizados a parar o jogo em qualquer momento para rever qualquer ato de violência ou potencial ato de violência. Os árbitros devem identificar a necessidade de revisão do IRS e a revisão deve ter lugar quando os árbitros tenham parado o jogo pela primeira vez.

Se a revisão revela que houve um ato de violência, os árbitros devem assinalar a infração e penalizar todas as infrações já assinaladas, incluindo o ato de violência, pela ordem em que as infrações ocorreram. O que quer que tenha ocorrido durante o intervalo entre o ato de violência e a paragem do jogo permanecerá válido.

Se a revisão revela que não houve um ato de violência, a decisão inicial permanece válida. O jogo irá recomeçar no local mais próximo de onde o jogo foi interrompido para a revisão.

Um ato de violência é um ato de força que provoca ou pretende provocar dano, ou um ato de que resulta ou pode resultar um risco de lesão. Um ato que não configure o critério de uma falta desqualificante, uma falta antidesportiva ou uma falta técnica, ou que não configure o critério de ameaça de violência, não é um ato de violência.

F – 3.3.24 Exemplo:

A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não assinalam uma falta a A2 e após 15 segundos os árbitros param o jogo quando:

- a) A1 continua a driblar.
- b) a equipa B provoca bola fora de campo.

Interpretação:

Em ambos os casos, a revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de membros de equipa durante um qualquer ato de violência. Os árbitros estão autorizados a parar o jogo imediatamente sem colocar qualquer equipa em desvantagem ou podem usar a paragem do jogo para proceder à revisão.

Se a revisão revela que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem averbar uma falta antidesportiva a A2. B2 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto.

Se a revisão revela que A2 cometeu uma falta pessoal ou uma falta técnica que não constitui ato de violência ou que nada fez, não pode ser averbada uma falta pessoal ou uma falta técnica.

Em todos os casos, o jogo irá recomeçar com reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde o jogo foi parado. O direito à posse de bola pela penalidade de falta antidesportiva é perdido como resultado de ação posterior à falta de A2.

A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos e o cronómetro de jogo continuará do ponto em que foi parado.

F – 3.3.25 Exemplo:

B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento ao cesto de 2 pontos. A1 atinge B1 com um cotovelo

- a) antes da bola ser lançada.
- b) depois da bola ser lançada.

Os árbitros não assinalam uma falta a A1. A bola entra no cesto.

Interpretação:

Em ambos os casos, o IRS pode ser usado, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de membros de equipa durante um qualquer ato de violência. A revisão do IRS revela que A1 atingiu B1 com um cotovelo, antes da falta de B1.

Os árbitros podem averbar uma falta antidesportiva a A1. A falta de B1 também deverá ser averbada. Em ambos os casos, o cesto de A1 conta.

As penalidades das faltas deverão ser administradas pela ordem em que ocorreram. B1 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto pela falta antidesportiva de A1. O direito à posse de bola pela penalidade da falta antidesportiva é perdido como resultado da falta de B1.

Será concedido 1 lance livre a A1 e o jogo continuará como após qualquer último lance livre. O cronómetro de jogo continuará do ponto em que foi parado.

F – 3.3.26 Exemplo:

A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não assinalam uma falta a A2. 5 segundos depois, B3 comete falta sobre o driblador A1.

- a) A falta de B3 é a 3ª da equipa no quarto.
- b) A falta de B3 é a 5ª da equipa no quarto.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de membros de equipa durante um qualquer ato de violência.

Se a revisão revela que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem averbar uma falta antidesportiva a A2.

A falta de B3 também deverá ser averbada. As penalidades das faltas deverão ser administradas pela ordem em que ocorreram. B2 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto. O direito à posse de bola pela penalidade da falta antidesportiva é perdido como resultado da falta de B3.

Em a), o jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde o jogo foi parado.

Em b), serão concedidos 2 lances livres a A1 e o jogo continuará como após qualquer último lance livre.

O cronómetro de jogo continuará do ponto em que foi parado.

F – 3.3.27 Exemplo:

A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não assinalam uma falta a A2. 5 segundos depois é assinalada falta pessoal ao driblador A1 na zona:

- a) de ataque da equipa A.
- b) de defesa da equipa A.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de membros de equipa durante um qualquer ato de violência.

Se a revisão revela que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem averbar uma falta antidesportiva a A2. A falta de A1 também deverá ser averbada.

As penalidades das faltas deverão ser administradas pela ordem em que ocorreram. B2 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressaltar. O direito à posse de bola pela penalidade da falta antidesportiva é perdido como resultado da subsequente falta de A1.

O jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa B no local mais próximo de onde o jogo foi parado.

Em a), a equipa B terá 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

Em b), a equipa B terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

O cronómetro de jogo continuará do ponto em que foi parado.

F – 3.3.28 Exemplo:

A1 atinge B1 com um cotovelo. Os árbitros não assinalaram uma falta a A1. 4 segundos mais tarde, é assinalada a B1 uma falta antidesportiva sobre A1 em ato de lançamento para:

a) um cesto de 2 pontos.

b) um cesto de 3 pontos.

A bola entra no cesto.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de membros de equipa durante um qualquer ato de violência.

Se a revisão revela que A1 atingiu B1 com um cotovelo, os árbitros podem averbar uma falta antidesportiva a A1.

O cesto de A1 deverá contar.

Em ambos os casos, as penalidades das faltas antidesportivas desiguais devem ser administradas pela ordem em que ocorreram.

B1 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressaltar. O direito à posse de bola pela penalidade da falta antidesportiva é perdido como resultado da subsequente falta antidesportiva de B1.

A1 executará 1 lance livre e o jogo deverá recomeçar com reposição de bola para a equipa A pela linha de reposição na zona de ataque. A equipa A terá 14 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

O cronómetro de jogo continuará do ponto em que foi parado.

F – 3.3.29 Exemplo:

A1 dribla quando A2 atinge B2 com um cotovelo. Os árbitros não assinalam uma falta a A2. 5 segundos mais tarde é assinalada falta técnica a A1 ou B1.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para identificar o envolvimento de membros de equipa durante um qualquer ato de violência.

Se a revisão revela que A2 atingiu B2 com um cotovelo, os árbitros podem averbar uma falta antidesportiva a A2. A penalidade da falta técnica deve ser administrada primeiro. Qualquer jogador da equipa B ou da equipa A executará 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. Então, B2 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto. O direito à posse de bola pela penalidade da falta antidesportiva é perdido como resultado de ação posterior à falta de A2.

O jogo irá recomeçar com reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde o jogo foi parado. A equipa A terá o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

Em ambos os casos, o cronómetro de jogo continuará do ponto em que foi parado.

F – 4 Challenge do treinador principal (HCC)

F – 4.1 Enunciado

O treinador principal, ao solicitar um HCC, deve estabelecer contacto visual com o árbitro mais próximo. O treinador principal deve dizer em voz alta e em Inglês “challenge” e efetuar o sinal oficial de HCC, desenhando um retângulo com as mãos.

Um treinador principal só pode solicitar challenge para as situações de jogo previstas no Apêndice F.3 das Regras Oficiais.

Um HCC pode ser solicitado em qualquer momento do jogo para todas as situações revisáveis no IRS, incluindo as de quando o cronómetro de jogo indica 2:00 minutos ou menos no 4º quarto ou prolongamento.

F – 4.2 Exemplo:

O treinador principal da equipa B solicita um HCC. O treinador principal estabelece contacto visual com o árbitro mais próximo e diz em voz alta e em Inglês “challenge”, e efetua o sinal de HCC. Imediatamente depois disso, e antes que o árbitro conceda o pedido efetuando o sinal de HCC, o treinador principal da equipa B pede para cancelar o pedido.

Interpretação:

O treinador principal da equipa B pediu para cancelar o pedido de um HCC antes do árbitro ter concedido o pedido efetuando o sinal de HCC. O pedido de HCC será cancelado. O treinador principal da equipa B ainda não utilizou o 1 HCC a que a equipa B tem direito.

F – 4.3 Exemplo:

Com 22 segundos no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 tenta um lançamento ao cesto. A bola toca a tabela acima do nível do aro e é então tocada por B1. O árbitro decidiu que o toque de B1 é legal e, portanto, não assinalou violação por interferência no lançamento. O treinador principal da equipa A acredita que a decisão não é correta e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

A violação por interferência no lançamento ou intervenção sobre a bola só pode ser objeto de challenge quando os árbitros tiverem assinalado uma violação por interferência no lançamento ou intervenção sobre a bola. O pedido de challenge de treinador principal para esta decisão não deverá ser concedido.

F – 4.4 Exemplo:

Com 4:16 no cronómetro de jogo no 3º quarto, A1 penetra para o cesto e marca um cesto. O treinador principal da equipa B acredita que houve uma clara violação de “passos” de A1 antes de converter o cesto. O treinador principal da equipa B solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa B não deverá ser concedido. Apenas as situações de jogo listadas no Apêndice F.3 das Regras Oficiais de Basquetebol podem ser objeto de challenge. Violações por “passos”, independentemente de serem assinaladas ou não, não podem ser objeto de challenge.

F – 4.5 Exemplo:

Com 9 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 converte um cesto de 2 pontos. O resultado está agora em A 82 – B 80. Depois da reposição de bola pela equipa B na sua linha final, o treinador principal da equipa A acredita que o cesto de A1 deveria contar 3 pontos e solicita um HCC. Os árbitros constataam o pedido enquanto B1 dribla na zona de ataque.

Interpretação:

O HCC da equipa A deverá ser concedido. Os árbitros deverão parar o jogo imediatamente sem colocar uma ou outra equipa em desvantagem.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 2 pontos, o jogo recomeçará com o resultado de A 82 – B 80,

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 3 pontos, o jogo recomeçará com o resultado de A 83 – B 80.

Em ambos os casos, com uma reposição de bola para a equipa B na zona de ataque, no local mais próximo de onde a bola se encontrava durante o drible de B1 e com o tempo remanescente no cronómetro de jogo.

F – 4.6 Exemplo:

Com 8 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 converte um cesto de 2 pontos. O resultado está agora em A 82 – B 80. Depois da reposição de bola pela equipa B na sua linha final, o treinador principal da equipa A acredita que o cesto de A1 deveria contar 3 pontos e solicita um HCC. Os árbitros constataam o pedido depois de B1 ter obtido um cesto de 2 pontos com 1 segundo no cronómetro de jogo. O resultado é agora de A 82 – B 82.

Interpretação:

O HCC da equipa A deverá ser concedido. Os árbitros deverão parar o jogo imediatamente.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 2 pontos, o jogo recomeçará com o resultado de A 82 – B 82, com uma reposição de bola para a equipa A na sua linha final e com 1 segundo no cronómetro de jogo.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 3 pontos, o jogo recomeçará com o resultado de A 83 – B 82, com uma reposição de bola para a equipa A na sua linha final e com 1 segundo no cronómetro de jogo.

F – 4.7 Exemplo:

Com 7 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 converte um cesto de 2 pontos. O resultado está agora em A 82 – B 80. Depois da reposição de bola pela equipa B na sua linha final, o treinador principal da equipa A acredita que o cesto de A1 deveria contar 3 pontos e solicita um HCC. Os árbitros constataam o pedido depois de B1 ter obtido um cesto de 2 pontos e soar o sinal do cronómetro de jogo quando a bola estava no ar para o final do jogo. O resultado é agora de A 82 – B 82.

Interpretação:

O HCC da equipa A deverá ser concedido. Os árbitros deverão proceder à revisão do IRS antes da assinatura do boletim.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 2 pontos, o jogo deverá continuar com um prolongamento, de acordo com o procedimento de posse de bola alternada.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 3 pontos, o jogo terminou com o resultado final de A 83 – B 82.

F – 4.8 Exemplo:

Com 6 segundos no cronómetro de jogo no 4º quarto, A1 converte um cesto de 2 pontos. O resultado está agora em A 82 – B 80. Então, B1 obtém um cesto de 2 pontos enquanto a bola está no ar e soa o sinal do cronómetro de jogo para o final do mesmo. O resultado é agora de A 82 – B 82. O treinador principal da equipa A acredita que o cesto de A1 deveria contar 3 pontos e de imediato solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa A deverá ser concedido. O árbitro principal pode recorrer à revisão do IRS para o HCC, em qualquer momento do jogo, para decidir se o cesto deveria contar 2 ou 3 pontos.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 2 pontos, o jogo deverá continuar com um prolongamento, de acordo com o procedimento de posse de bola alternada.

Se a revisão do IRS revela que o lançamento de A1 foi tentado da área de cesto de 3 pontos, o jogo terminou com o resultado final de A 83 – B 82.

F – 4.9 Exemplo:

Com 6:36 no cronómetro de jogo no 4º quarto, a bola sai fora de campo. Os árbitros concedem a bola à equipa A. É concedido desconto de tempo à equipa A. O treinador principal da equipa B acredita que a decisão não é correta e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa B deverá ser concedido. A revisão do IRS pode ser usada num HCC, em qualquer momento do jogo, para decidir se a violação de bola fora foi assinalada corretamente.

O desconto de tempo não deverá iniciar-se até que termine a revisão e o árbitro comunique a decisão final. O pedido de desconto de tempo pela equipa A pode ser anulado em qualquer momento durante a revisão até depois que o árbitro comunique a decisão final do IRS.

F – 4.10 Exemplo:

Com 5:28 no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 dribla perto da linha lateral e passa a bola a A2 que marca um cesto. O treinador principal da equipa B acredita que houve uma clara violação de 8 segundos da equipa A antes de A2 converter o cesto. O treinador principal da equipa B solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa B não deverá ser concedido. Apenas as situações de jogo listadas no Apêndice F.3 das Regras Oficiais de Basquetebol podem ser objeto de challenge. Uma violação de 8 segundos só pode ser revista quando envolvida numa situação de jogo no final de quarto ou de prolongamento.

O cesto conta. O treinador principal da equipa B ainda não usou 1 challenge da equipa B a que tem direito.

F – 4.11 Exemplo:

Com 2:30 no cronómetro de jogo no 3º quarto, B1 comete falta sobre A1. É então averbada uma falta técnica a B1, seguida da desqualificação de B1 por posterior insulto aos árbitros. O treinador principal da equipa A acredita que a falta de pessoal de B1 deveria ser aumentada para uma falta antidesportiva e solicita um HCC.

Interpretação:

O HCC da equipa A deverá ser concedido. A revisão do IRS pode ser usada para decidir, em qualquer momento durante o jogo, se uma falta pessoal deve ser aumentada para uma falta antidesportiva.

Se a revisão da falta revela que a falta pessoal de B1 era uma falta antidesportiva, a falta técnica de B1 determina a sua desqualificação automática. A desqualificação de B1 por posterior insulto aos árbitros já não pode ser penalizada no jogo e deverá ser reportada à entidade competente. Qualquer jogador da equipa A deverá executar 1 lance livre sem alinhamento para ressalto. Então, A1 executará 2 lances livres sem alinhamento para ressalto. O jogo irá recomeçar com reposição de bola pela equipa A, na linha de reposição da sua zona de ataque.

F – 4.12 Exemplo:

Com 43.4 segundos no cronómetro de jogo no 3º quarto e 1.2 segundos no aparelho de 14/24 segundos, A1 tenta um lançamento de 3 pontos. O lançamento não é bem sucedido e falha o aro, após o que B1 toca a bola perto do cesto e a bola vai fora do campo imediatamente. Os árbitros concedem reposição de bola à equipa B quando constatarem que o aparelho de 14/24 segundos não tem dígito visível.

O treinador principal da equipa A acredita que B1 fez com que a bola saísse de campo e solicita um HCC.

Interpretação:

A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo se é concedido um HCC, para decidir que equipa provocou uma violação de bola fora de campo. Nesse caso, a revisão pode também ser usada para decidir quanto tempo deverá constar no aparelho de 14/24 segundos, no caso de mau funcionamento do aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão revela que B1 fez com que a bola saísse de campo e que o aparelho de 14/24 segundos teria expirado antes da bola sair de campo, não há tempo remanescente de ataque para a equipa A, sendo portanto uma violação de 14/24 segundos da equipa A. A bola será concedida à equipa B para reposição por detrás da linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

O treinador principal da equipa A ainda não usou 1 challenge da equipa A a que tem direito.

Se a revisão revela que o aparelho de 14/24 segundos não expirou antes da bola sair de campo e de B1 ter feito a bola sair de campo, o jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa A por detrás da linha final da sua zona de ataque, com o tempo remanescente no aparelho de 14/24 segundos.

O treinador principal da equipa A usou 1 challenge da equipa A a que tem direito.

Se a revisão revela que o aparelho de 14/24 segundos não expirou antes da bola sair de campo e de A1 ter feito a bola sair de campo, o jogo deverá recomeçar com uma reposição para a equipa B por detrás da linha final, com 24 segundos no aparelho de 14/24 segundos.

O treinador principal da equipa A usou 1 challenge da equipa A a que tem direito.

F – 4.13 Enunciado

Quando é solicitado um HCC depois de se ter iniciado um desconto de tempo concedido a qualquer uma das equipas, esse desconto de tempo deverá continuar sem qualquer interrupção. O pedido de HCC não pode ser cancelado e a revisão **do HCC** será efetuada depois do desconto de tempo.

F – 4.14 Exemplo:

A1 converte um cesto de 3 pontos. Neste momento, a equipa B solicita um desconto de tempo. Durante o desconto de tempo, o treinador principal da equipa B acredita que A1 pisou a linha de 3 pontos antes do lançamento e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa B deverá ser concedido. A revisão do IRS pode ser usada para decidir se um cesto convertido foi efetuado da área de 2 ou de 3 pontos. O desconto de tempo deverá continuar sem qualquer interrupção. A revisão do IRS deverá ser efetuada depois do desconto de tempo.

F – 4.15 Enunciado

Em todos os jogos em que o IRS é usado, ao treinador principal pode ser concedido apenas 1 HCC. As restrições de tempo consideradas no Apêndice F.3 das Regras Oficiais de Basquetebol não se aplicam.

F – 4.16 Exemplo:

Com 3:23 no cronómetro de jogo no 2º quarto, a bola vai fora de campo. Os árbitros concedem a bola à equipa A. O treinador principal da equipa B acredita que a decisão não é correta e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado. É:

- a) O primeiro HCC da equipa B solicitado no jogo.
- b) O segundo HCC da equipa B solicitado no jogo.

Interpretação:

a) O HCC deverá ser concedido. O árbitro principal deverá recorrer à revisão do IRS, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma violação de bola fora de campo foi corretamente assinalada.

Se a revisão revela que a decisão é correta, o jogo irá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa A.

Se a revisão revela que a decisão não é correta, a decisão deverá ser corrigida. O jogo irá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa B.

Em ambos os casos, o treinador principal da equipa B usou 1 challenge da equipa B a que tinha direito.

b) O treinador principal da equipa B já usou 1 challenge da equipa B a que tinha direito. O pedido não deverá ser concedido.

F – 4.17 Exemplo:

Com 3:21 no cronómetro de jogo no 2º quarto, a bola vai fora de campo. Os árbitros concedem a bola à equipa A. O treinador principal da equipa B acredita que a decisão não é correta e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado. O challenge é concedido. Imediatamente depois, o treinador principal da equipa B muda de ideia e pede que o pedido seja cancelado.

Interpretação:

Uma vez concedido o HCC, o pedido de challenge será final e irreversível.

F – 4.18 Exemplo:

Com 2:35 no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 marca um cesto próximo do final de período de 14/24 segundos e o jogo continua.

O treinador principal da equipa B acredita que o sinal do aparelho de 14/24 segundos soou antes da bola ter sido largada no lançamento e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa B deverá ser concedido. A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se a bola tinha saído das mãos de A1 num lançamento ao cesto antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos. Um HCC pode ser solicitado em qualquer momento do jogo.

Os árbitros estão autorizados a parar o jogo de imediato e proceder à revisão.

Se a revisão revela que a bola foi largada antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos, o cesto conta. O jogo irá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa B no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando o jogo foi parado. A equipa B terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão revela que a bola foi largada depois de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos, o cesto não conta. O jogo irá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa B no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando o jogo foi parado. A equipa B terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos.

Em ambos os casos, o treinador principal da equipa B usou 1 challenge da equipa B a que tinha direito.

F – 4.19 Exemplo:

Com 2:29 no cronómetro de jogo no 2º quarto, A1 marca um cesto próximo do final de período de 14/24 segundos e o jogo continua.

Os árbitros param o jogo na zona de ataque da equipa B quando A2 provocou a saída de campo da bola. Neste momento, o treinador principal da equipa B acredita que o sinal do aparelho de 14/24 segundos soou antes da bola ter sido largada no lançamento e solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

Um HCC pode ser solicitado, em qualquer momento do jogo, o mais tardar quando os árbitros tenham parado o jogo pela primeira vez depois da decisão. O pedido de HCC da equipa B deverá ser concedido. A revisão do IRS pode ser usada para decidir se a bola tinha saído das mãos de A1 num lançamento ao cesto antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos.

Se a revisão revela que a bola foi largada antes de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos, o cesto conta.

Se a revisão revela que a bola foi largada depois de ter soado o sinal do aparelho de 14/24 segundos, o cesto não conta.

Em ambos os casos, o jogo irá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa B no local mais próximo de onde a bola tinha saído de campo. A equipa B terá o tempo restante no aparelho de 14/24 segundos. O treinador principal da equipa B usou 1 challenge da equipa B a que tinha direito.

F – 4.20 Exemplo:

Com 7:22 no cronómetro de jogo no 3º quarto, B1 comete falta sobre o driblador A1. É a 2ª falta da equipa B no quarto.

O treinador principal da equipa A acredita que não houve uma tentativa legítima de jogar a bola e que a falta pessoal de B1 deverá ser majorada para uma falta antidesportiva. O treinador principal da equipa A solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa A deverá ser concedido. A revisão do IRS pode ser usada, em qualquer momento do jogo, para decidir se uma falta pessoal, uma falta antidesportiva ou uma falta desqualificante deverá ser majorada ou minorada ou considerada como uma falta técnica.

Se a revisão revela que a falta foi uma falta pessoal, o jogo irá recomeçar com uma reposição de bola para a equipa A no local mais próximo de onde se encontrava a bola quando a falta pessoal foi assinalada.

Se a revisão revela que a falta pessoal foi uma falta antidesportiva, a falta pessoal deverá ser majorada. O jogo irá recomeçar como após qualquer falta antidesportiva.

Em ambos os casos, o treinador principal da equipa A usou 1 challenge da equipa A a que tinha direito.

F – 4.21 Exemplo:

Com 7:16 no cronómetro de jogo no 3º quarto:

- a) B1 comete falta sobre o driblador A1. É a 2ª falta da equipa B no quarto. O jogo prossegue com reposição de bola para a equipa A. Então, A2 converte um cesto de 2 pontos.
- b) B1 comete falta sobre A1 em ato de lançamento. A bola não entra no cesto. A1 tem a bola à disposição para o 1º lance livre.

O treinador principal da equipa A acredita agora que não houve uma tentativa legítima de jogar a bola e que a falta pessoal de B1 deverá ser majorada para uma falta antidesportiva. O treinador principal da equipa A solicita um HCC, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O HCC da equipa A não deverá ser concedido. Depois da bola estar à disposição do jogador da equipa A para:

- a) A reposição da bola em jogo,
- b) O 1º lance livre,

é demasiado tarde para que seja concedido o HCC. O treinador principal tem que solicitar o challenge e a revisão do IRS tem que ter lugar o mais tardar quando os árbitros tenham parado o jogo pela primeira vez depois da decisão e antes que a bola fique de novo viva.

O treinador principal da equipa A ainda não usou 1 challenge da equipa A a que tem direito.

F – 4.22 Exemplo:

A1 marca um cesto próximo do final de período de 14/24 segundos e o jogo continua.

O 1º treinador adjunto da equipa B acredita que o sinal do aparelho de 14/24 segundos soou antes da bola ter sido largada no lançamento e solicita um challenge, usando o procedimento apropriado.

Interpretação:

O challenge solicitado pelo 1º treinador adjunto da equipa B não deverá ser concedido. A revisão do IRS só pode ser pedida pelo treinador principal da equipa B.

F – 4.23 Exemplo:

O marcador deve inserir todos os pedidos de HCC no boletim de jogo.

Interpretação:

Só deve ser inserido no boletim de jogo o HCC que for solicitado, nos dois quadrados junto do HCC. No primeiro quadrado o marcador inscreve o quarto ou prolongamento e no segundo quadrado o minuto do quarto ou do prolongamento.